TOP SECRET

MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH

SIERPIEŃ '93

18/5

cena 15.000

Index 379859

8*ATARI
FLASHBACK
DUNE II
X-WING

to start game

Dawać Naczelnego!

Tera MY!

Tak dalej być nie może! Przebrała się miarka darmozjadów, wydrwigroszów i ciemiężycieli! Korzystając z nadarzającej się okazji (urlop Naczelnego i reszty Zepsołu) postanowiliśmy przejąć stery.

Nasz przewrót, zorganizowany w rocznicę innego sławnego przewrotu (19 sierpnia) będzie przewrotem w przód (w tył nie umiemy, a poza tym precz ze wstecznictwem). Korzystając z dobrych rzymskich wzorów zawarliśmy triumwirat (Emilus - finanse, Gawron - policja, Sir Haszak - wojsko), aby wspólnie realizować jedynie słuszne założenia naszego programu.

Albowiem przewracając się nie tylko myśleliśmy o dorwaniu się do koryta, ale mieliśmy PROGRAM GŁĘBOKICH I SZEROKO ZAKROJONYCH REFORM streszczonych w dwóch hasłach: "Szybciej! Lepiej! Więcej! " i "Trawnik dla wszystkich".

Szybciej, bowiem zdajemy sobie sprawę z arytmii (co to znaczy?) wypadania TS. Lepiej, bowiem obecny papier jest tylko NIEWIELE lepszy od tego w konkurencji, a my dążymy do ideału. Więcej, bo już naredakcyjny (od nadworny) poeta napisać raczył:

Mamy materiałów tyle,
Że możemy nawet w CHWILĘ,
Złożyć dwa lub trzy numery.
A jak dobrze pójdzie - CZTERY.

Podejmujemy zatem kroki zaradcze w wyniku których:

a. TS będzie regularnie ukazującym się miesięcznikiem dla kobiet i mężczyzn
b. TS będzie drukowany na papierze lepszym od obecnego (może już od następnego numeru)
c. TS będzie sukcesywnie powiększał swoją objętość w przedziale od 44 do nieskończoności

Hasło "Trawnik dla wszystkich" oznacza zerwanie z dotychczasową nomenklaturą (Naczelny, Kopalny i niejaki Dżemik, podający się za pracownika naukowego), połączoną z jej weryfikacją. W wyniku tego zostaje ona odesłana w ramach resocjalizacji do karnego strzyżenia żywopłotu przed kwaterą główną triumwiratu. Jednocześnie konfiskuje się trawnik Naczelnego wraz ze sprzętem koszącym i uwłaszcza się Kopalnego, jako pracownika najemnego, przyznając mu 20% areału. Reszta zostaje sprywatyzowana i włączona do majątku przedsiębiorstwa Trawnik S. A., którego akcje już niedługo pojawią się na giełdzie papierów bezwartościowych.

Ave!

Podpisano:
Triumwirat w składzie: Emilus, Gawron, Sir Haszak

Dnia 19 sierpnia roku pańskiego 1993

MENU



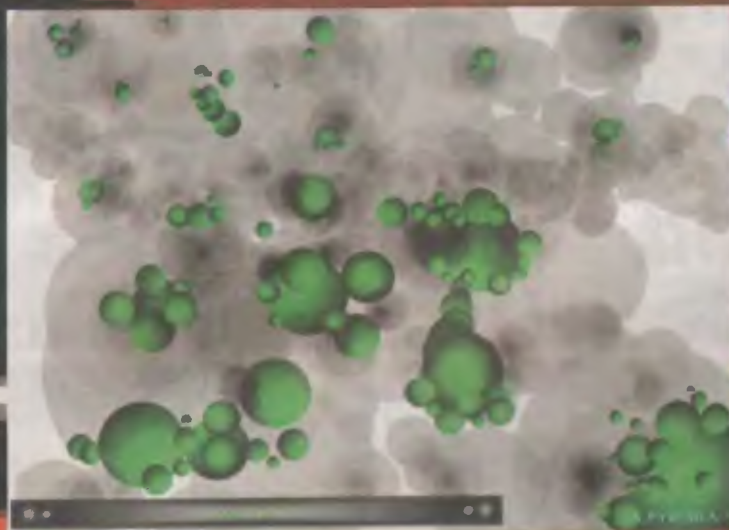
Ze względu na urlop, przewrót, sianokosy (właściwe podkreślić) konkursu nie ma. Ja tu jeszcze wrócę. Naczelny.



Rubryki (nie) stałe

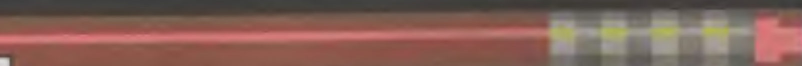
Red. Nacz.
Marcin Borkowski
Redaguje Zespół
Stale współpracują:
Marcin Baryłka, Piotr Gawrysiak, Emil Leszczyński (sekr. red.), Jacek Marczewski, Darek Michalski, Rafał Piasek, Marek Sawicki, Aleksy Uchański, Maciej Wiewiórski
Opr. graficzne
Małgorzata Doraczyńska
Zdjęcia
Jerzy Słokowski
DTP Studio „3M" 24 95 43
Druk PWP „Gryf" S.A., Ciechanów
Wydawca: Spółdzielnia Bajtek
ul. Raperswilska 12
03-956 Warszawa, tel. 17 50 70
Biuro reklamy: Agencja reklamowa „BYRA" tel. (02) 625 48 18
Dział reklamy: 21 12 05
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń. Materiałów nie zamówionych nie zwracamy. Zastrzegamy sobie prawo do skrótów
Nakład 130 000 egz.
Telefon redakcji 21-12-05.
Dyżur redakcji czwartek 15-18

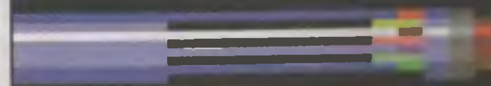












Witam was serdecznie w naszej rubryce, tym razem na nieco mniejszej powierzchni, ale w końcu TOP SECRET jest pismem o grach i właśnie ich opisy powinny zajmować większość numeru. W każdym razie części czytelników wprowadzenie rubryki dotyczącej dem spodobało się i będziemy ją nadal prowadzić.

W poprzednim numerze pisaliśmy o Copy-Party, które odbyło się w Żywcu. Wśród wielu dem wyróżniły się szczególnie dwa: Technical Death (MAD ELKS) i Hallucinations & Dreams (UNION). Oba dema są na naprawdę dobrym poziomie, lecz reprezentują trochę odmienny styl. Pierwsze z nich, pomimo iż nie posiada żadnych rewelacyjnych procedur jest dobrze dopracowane, ma dobrze zsynchronizowany z muzyką obraz, a muzykę wspaniałą (jej autorem jest XTD). Demo zostało wykonane w coraz bardziej popularnej ostatnio konwencji teledysku. Dobrym pomysłem okazał się zegar odliczający czas do końca pierwszej części dema, jest on stałym elementem łączącym niektóre nie powiązane ze sobą elementy i sprawiającym, że wszystko łączy się w całość. Duże wrażenie wywołuje także oświetlony sześcian toczący się po szachownicy. Technical Death należy do produkcji mogących spodobać się zwykłemu człowiekowi, wcale nie związanemu z demo-sceną.

Drugie demo stanowi pewną przeciwwagę. Gdy ogląda je laik, sprawia przyjemne wrażenie, ale nie wyróżnia się niczym specjalnym. Jednak dla człowieka, który próbował kiedyś stworzyć coś samemu, H&D może podobać się bardziej niż produkcja Mad Elks'ów, zawarto w nim bowiem sporo trudnych do uzyskania efektów. Hallucinations & Dreams to stanowczo demo techniczne, które może zostać w pełni docenione tylko przez koderów. Demo to zajęło drugie miejsce na party w Żywcu, ale wcale nie oznacza to, że było gorsze niż Technical Death. Po prostu padło ofiarą przereklamowania. Halucynacje były zapowiadane już od roku i ludzie oczekiwali nie wiadomo czego. W takiej sytuacji wszystko co zrobiliby Tom i Python nie sprostałoby oczekiwaniom tłumu.

JETBOY/ELYSIUM

Demo : TECHNOLOGICAL DEATH
Grupa : MAD ELKS
Komentarz: pierwsze miejsce Żywiec'93
Odpowiedzialni :
Kod : MR. DAX, VALDI
Grafika: FLY, FLI
Muzyka : XTD/UNION

Demo : HALLUCINATIONS & DREAMS
Grupa : UNION
Komentarz: drugie miejsce Żywiec'93
Odpowiedzialni :
Kod : TOM
Grafika: PYTHON, ANIMAL
Muzyka : SNOOPY/UNION, XTD/UNION







FLASHBACK

Od paru lat studiowałeś na planecie skolonizowanej przez Ziemian - Titan. Po jakimś czasie zauważyłeś, że oprócz ludzi na planecie są również jakieś inne istoty - Obcy. Rozpoznawałeś ich po oczach, były szersze i znacznie lepsze od ludzkich. Obcy byli prawie wszędzie. Twoje odkrycia zwróciły ich uwagę. Dla bezpieczeństwa nagrałeś całą swoją pamięć na hologramie i opowiedziałeś o wszystkim przyjacielowi Ianowi. Pewnego dnia porwano cię. Obudziłeś się w ciemnym i dusznym pomieszczeniu. Usłyszałeś rozmowę: On już nie ma pamięci... Korzystając z chwili nieuwagi strażników wybiegłeś z pokoju i wsiadłeś na pierwszy z brzegu skuter. Uruchomiłeś go i ruszyłeś przed siebie. Porywacze szybko zauważyli twoje zniknięcie i już za chwilę dogonił cię ich ścigacz X-1. Tuż nad dziką dżunglą zostałeś zestrzelony z działka prześladowców i spadłeś w gąszcz tropikalnych drzew. Wrogowie odlecieli. Po jakimś czasie odzyskałeś przytomność i odtąd zaczyna się twoja rola. Jako student Conrad masz za zadanie odkryć tajemnicę Titanu w czym Ci teraz pomogę:

Level 1 Kod: BACK/JAGUAR (AMIGA/PC, wersja najłatwiejsza)

Hologram {Holocube} znajdziesz dwie platformy niżej. Na lewo od pierwszego Ogra znajdziesz kamień i 10 Kredytów {10 Credits}. Drugi Ogr jest za drzwiami niżej, gdzie znajdziesz baterię {Cell}. Po zejściu na dół znajdź urządzenie RECHARGE gdzie naładujesz swoją osłonę {Shield} i baterię. Idąc na lewo dotrzesz do rowu, koło którego uruchom most (włóż baterię). Windą wjedź na górę. Na lewo znajduje się winda na której leży teleport {Teleporter}. Rzuć kamieniem w czujnik, a zdobędziesz teleport. (Tak między nami mówiąc nie jest on Ci potrzebny). Zejdź na dół. Na lewo jest punkt zapisu stanu gry więc nie omieszkaj tego zrobić. Idąc w prawo znajdziesz po drodze w sumie 650 Kredytów i klucz {Key}. Wróć teraz do miejsca gdzie naładowałeś baterię. Wejdź na górną półkę i uważaj na Ogra. Na samą górę dostaniesz się używając czujników do ruszania windy i przeskakując je by się nie ruszała. Na prawo leży pod drzewem facet, który za teleport da Ci kartę identyfikacyjną {I. D. Card}. Można go okantować proponując mu pieniądze - nic nie weźmie a efekt ten sam. Pamiętasz z pewnością to miejsce gdzie było dwoje drzwi (za mostem). Te na dole otwórz przy pomocy karty. Teraz już droga otwarta do gościa, u którego za kochane pieniążki nabędziesz pas antygrawitacyjny (swoją drogą - tyle forsy za pasek?). Teraz już tylko pozostało ci zeskoczyć w przepaść i podziwiać praktyczność niedawno zakupionego nabytku.

Level 2 Kod: LOUP/COMBEL

Na początek musisz odnaleźć Iana. Musisz uważać gdyż jest strzeżony przez dwóch groźnych policmajstrów. Aby wskoczyć na platformę wyżej musisz pobiec kilka kroków, czyli SHIFT z kierunkiem a następnie sam SHIFT i już jesteś na górze. Pogadaj z Ianem, po czym podejdź do fotela i obejrzyj sobie film. Potem znowu zagadaj do Iana, który da ci {Forcefield} i otworzy drzwi. Za drzwiami, tam gdzie wkrótce będzie leżał trup Ogra, znajdziesz {Fuse}. Będzie Ci on potrzebny do uaktywnienia konsoli, która obsługuje windę. Teraz już bez problemów dotrzesz do stacji. Metrem dostaniesz się do Ameryki gdzie z pewnością znajdziesz bar. Tu zagadaj z barmanem po czym idź w prawo i pogadaj z Jackiem. Wróć do metra i pojedź do biura {Council} w Afryce. Tutaj porozmawiaj trochę z paniami z okienka a drzwi się otworzą i będziesz mógł pogadać z gubernatorem. Ten po obejrzeniu twojej karty I. D. wyda Ci pozwolenie na pracę.

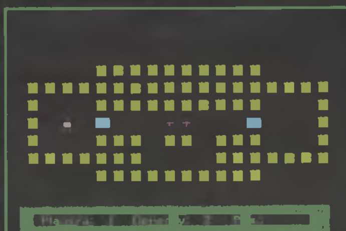
Pojedź pociągiem do Centrum Pracy {Job Center} w Europie. Pomów z urzędasem i naciśnij Fire przy komputerze z włączonym monitorem. Następnie włóż do niego swoje papiery ("Return"). Pomocne będą 2 urządzenia na dole: punkt zapisu gry, oraz {Recharge}. Pokrótce co musisz zrobić: misja 1 - dostarczyć przesyłkę z Azji do Afryki; misja 2 - eskortować VIP-a {Restricted Area 2} w Afryce; misja 3 - unicestwić cyborga, który wymknął się spod kontroli (najpierw pogadaj z gościem w barze, potem z gliniarzem piętro niżej, potem znów idź do

cd na str. 10



CO NO

KONSTRUKTOR

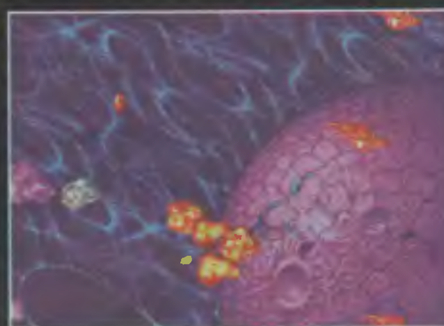


Może wynika to z mojego ukrytego patriotyzmu, a może z czegoś innego, ale cieszy mnie każda gra wyprodukowana przez Polaków. Oto jeden z wielu programów wydanych przez firmę ASF s. c. na Amigę. Gra nosi nazwę KONSTRUKTOR i należy do gatunku gier logicznych. Naszym bohaterem jest robocik, którym musimy tak sterować, aby wszystkie części znalazły się w miejscach oznaczonych kwadratami. Oprócz tego że należy trochę pogłówkować przy przemieszczaniu danych elementów to jeszcze trzeba zrobić to jak najmniejszą ilością ruchów. Z początku gra wydała mi się nudna i głupia, ale w miarę przechodzenia na coraz trudniejsze poziomy zaczęła wciągać. Dla tych co lubią gry logiczne zabawa jest przednia, ale dopiero na wyższych poziomach, gdzie należy angażować swoją mózgownicę w stu procentach.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * *
Komputer: Amiga

STARDUST



Jeden z pierwszych hitów gier na automatach ASTEROIDS. Sam pamiętam jak naciągałem moich miłych rodziców na żetony. Dzisiaj ten sam pomysł jakże inaczej, doskonalej wykorzystany przez nową szwedzką firmę BLOODHOUSE w grze STARDUST. Gra polega na tym aby sterując super-hiper wspaniałym statkiem oczyścić orbity różnych planet z wszelkiego rodzaju asteroidów. Do tego celu posłużą nam aż trzy rodzaje broni (przełączane spacją). Grafika po prostu oszalamiająca, do tego na okrągło wspaniała muzyka techno i już mamy wspaniałą strzelankę. Więcej takich, a my szarzy pożeracze joystick'ów odnajdziemy swoje powołanie na tym smutnym, ale przezabawnym świecie.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputer: Amiga

GUNSHIP 2000



Któż jak nie MICROPROSE mógłby wydać kolejny doskonały symulator na Amigę. GUNSHIP 2000 to gra na którą amigowcy czekali już zbyt długo czasu, ale w końcu jest. Widziałem już wcześniej GUNSHIP'a na PeCecie, ale nie spodziewałem sie że na Amidze bedzie ta gierka tak doskonała. Tak, tak micro proslaki wycisnęły z tej maszynki chyba wszystko co tylko można. Grafika 3D, można powiedzieć, jest perfekcyjna. W grze możemy wybrać, aż siedem różnych maszyn do oblatania. Wśród nich są oczywiście: APACHE, SUPER COBRA oraz COMANCHE. Możemy od razu rozpocząć profesjonalną karierę pilota śmigłowca, ale dla tych co lubią sobie ot tak postrzelać polecam misje treningowe. Gra ta jest kolejnym dowodem na to, że Amiga nadaje się do symulatorów.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * * * *
Komputer: Amiga

LOTUS III



Świst wiatru w uszach, ryk silników, smród palonej gumy i pełne majtki na zakrętach były do niedawna udziałem jedynie Amigowców. Od niedawna tych emocji mogą doświadczyć właściciele pecetów.

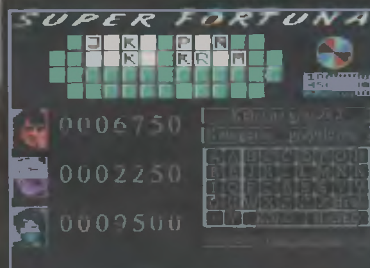
Program niewiele różni się od wersji amigowej: spore możliwości konfiguracyjne i niewielka, jak na symulator samochodu, wierność prowadzenia pojazdu to dwie podstawowe rzeczy, które trzeba o nim powiedzieć. Do tego należy dodać niezgorszą grafikę i muzykę, i już mamy obraz gry jak na talerzu.

Nie jest to hit, lecz dzięki swej niezaprzeczalnej prostocie z pewnością zadowoli zagorzałych zwolenników gier barowych.

Pałcjusz

Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputer: IBM

Super Fortuna



-Na kole mamy pięć milionów, hasło należy do kategorii tytuł. - Powiedział pan Wojciech P. i rozpoczęła się zabawa.

Teraz także każdy szanujący się posiadacz ataraka może z czystym sumieniem odłożyć joystick, umyć rękę z krwi (i kości), zapomnieć o komnatach i czarach po to, aby pokusić się o zwycięstwo w jakże ostatnio popularnym programie telewizyjnym. Nie gra się wprawdzie na serio, ale zabawa jest bardzo dobra. Szczególnie zalecane jest granie we trójkę, np: z rodzicami lub kumplami. Ładna, estetyczna oprawa graficzna, niebanalna "ścieżka dźwiękowa", oraz dobry pomysł dały przyzwoite połączenie. Nieco drażni dziwne rozwiązanie kręcenia kołem, ale może to są tylko moje "przyczepki". Na pewno warto spróbować odgadnąć kilka hasełek, dać innym popalić i wygrać turniej, bo jest to pierwsze "Koło Fortuny" z "przyzwoitego" (na prawdziwe jeszcze trochę brakuje) zdarzenia.

-Wykręcił pan dwa miliony.

-"Te" jak Tadeusz i odgaduję hasło "Top Sikret".

-Tak jest. Zapraszam pana do sklepu.

Wiewiór

Komputer: Atari XL/XE
Pierwsze wrażenie: * * * *

Robbo

Zdarzyło się to w pamiętny piątek, trzynastego, kiedy to pani Brunhilda Krawężnik zgubiła swój wspaniały medalion spełniający sny, w wyniku czego nie potrafię już dzisiaj latać. Ale nie o tym zdarzeniu chciałem dzisiaj mówić. W tym samym dniu na innej planecie (a może nawet w innym świecie), niesforny robot ROBBO został wtrącony do podziemi. Stało się tak gdyż Wielki Konstruktor rozgniewał się, nie mogąc dłużej wytrzymać numerów wykręcanych przez ROBBO (duży rachunek telefoniczny?). Biedny nasz robocik, będzie musiał przemierzyć aż 60 labiryntów. W każdym z nich jest teleport przenoszący na następną planetę, ale aby z niego skorzystać, trzeba zebrać odpowiednią ilość super śrub. W całym przedsięwzięciu przeszkadzają rozmaitego rodzaju i koloru poczwary i działa. Ale na nie masz swój intelekt i działko laserowe. Gra jest autorstwa Janusz Pelca i Macieja Miąsika. Wydana została przez firmę XLAND Computers Games. Należą się wielkie brawa dla wydawcy i autorów za kolejną profesjonalną polska grę.



EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: IBM PC (min. AT)

Axilox

Następna łamigłówkowa gra firmy Mirage. Zasada jest stara jak świat: ograć przeciwnika. Po przez odkrywanie kolejnych kwadracików zdobywa się, lub traci, punkty. Jest to uzależnione od jasności cyferki na nich się znajdującej. Wygrywa ten kto zdobędzie największą liczbę punktów. Tutaj nie liczy się refleks i zręczność, tutaj najpierw gra się głową, a dopiero potem joystickiem. Całość dopełnia naprawdę debra grafika i niezły dźwięk. Jest to wspaniała rozrywka dla każdego, którego wszystkie gry nudzą, a za oknem jest chlapa i nie ma co robić.



Wiewiór

Komputer: Atari XL/XE
Pierwsze wrażenie: * * * * *

CODEMASTERS Kodują

Już niedługo posiadacze następujących maszyn grających będą mogli nacieszyć się kolejną grą firmy mistrzów codingu. Oto te maszyny: Sega Mega Drive, Sega Master System, Sega Game Gear, NES, Amiga i PC. Gra ukaże się w Listopadzie i nosić będzie nazwę COSMIC SPACEHEAD. Jak wieść gminna niesie gra będzie o pierwszym na świecie UFOludku turyście, który wybrał się w podróż na Ziemię ze swojej rodzimej planety LINOLEUM. Gra jest połączeniem przygodówki ze zręcznościówką. W trakcie podróży spotkamy wiele poczwar z którymi można handlować i rozmawiać uzyskując różne informacje. Akcją sterujemy za pośrednictwem tradycyjnych komend: MOVE, LOOK, EXAMINE, GIVE, USE itp.

Mr. Spaj

K 240?

Uprzejmie donoszę, że ostatnimi czasy (gdzieś tak od zeszłego piątku) Gremlinsi atakują nas różnokolorowymi kartkami z dziwnymi napisami, w kolejności nadchodzenia:

K 240, What is K 240, Where is K 240?, When is K 240?, Have you heard about K 240?

Czuję w tym jakąś imperialistyczną prowokację, w miarę nadchodzenia kolejnych listów będę naszych czytelników informować na bieżąco, o czym uniżenie informuje

Tow. Donosiciel

CO NO

Betrayal At Krondor



Producenci gier zarzucają nas produkcją z cyklu role- playing. Kolejnym przykładem jest Betrayal of Krondor, nawiązujący do klasycznych pozycji tego gatunku (mnóstwo tekstu).

Grę zbudowano na obraz i podobieństwo powieści. Akcję zawarto w 9 rozdziałach, które są zarazem misjami do wykonania. Tajemnicza kraina, drogi pełne złoczyńców, nastających na mieszek i życie bohaterów, i czająca się zdrada nadaje grze niepowtarzalnego klimatu. Intrygi i pojedynki także dodają atrakcyjności.

Grafika nieco rozczarowuje. Postacie, stworzone w konwencji fotografii, pasują do otoczenia, jak pięść do nosa. Mimo tych drobnych niedoróbek zapaleńcy spod znaku RPG nie powinni przegapić spotkania z krainą, w której żyją mieszkańcy miasta Krondor.

Pałcjusz

Komputer: IBM
Pierwsze wrażenie: * * * * *

Beauty And The Beast



Walt Disney przeniósł się na pecety. Gra nie ma nic wspólnego z przygodówkami czy RPG, jak mógłby ktoś demniemać, gdyby mu się chciało. Beauty & The Beast jest niezwykle przyjemną grą logiczną dla dzieci od lat średnio 3.

Nawiązaniem do filmu, który zdobył Oscara, jest jedynie wspaniała muzyka, przyjemnie przygrywająca w tle, i postacie prowadzące przez całą rozgrywkę. Akcja sprowadza się do rozwiązania szeregu zadań logiczno-zręcznościowych. Są one pomocą w przygotowaniach do balu, który przygotowują sprzęty zamkowe. Na nim programowo mają się zakochać bohaterowie gry.

Gra, jakkolwiek dla maluchów niezwykle zajmująca, na miłośników akcji może działać obezwładniająco (usypiająco), pomimo występowania elementów zręcznościowych..

Pałcjusz

Komputer: IBM
Pierwsze wrażenie: * * * * *

Spy Master



Historia lubi się powtarzać. Przykładem może być na to powstała w Kolumbii organizacja neofaszystowska. Jej przywódca Werrner Himmler, wnuk "słynnego" skądinąd dziadka rozkazał rozpocząć prace nad wielkim systemem komputerowym. Ma on przejąć kontrolę nad całą bronią nuklearną znajdującą się na świecie.

W jednym z wydziałów ONZ nastąpił przeciek i do agencji różnych wywiadów dostały się o tym informacje. Szef UNACO postanowił nie zwlekać i poinformował wszystkie wywiady o tym, co zaszło. Po długich negocjacjach doszli oni do wniosku, że należy diabła zadusić w zarodku. Postanowili wysłać tam agenta.

Do zadania wybrali znakomitego agenta, potomka znanego Hansa Klossa. Uznali go najlepszym człowiekiem do wykonania tego zadania. J-223/007 cg-l8 chwyć szablę w dłoń. Czas, abyś wziął się do dzieła, nie możesz przecież pozwolić, aby twoja planeta zginęła. Dziadek przekręciłby się w...

Wiewiór

Komputer: Atari XL/XE
Pierwsze wrażenie: * * * *

Blue Force



Ktoś (ale kto?) uciekł niezbyt tajnym agentom policji, gubiąc przedmiot wyglądem podobny do sztucznej szczęki przemytej Corega Tabs. Ktoś (ale kto?) pozostawił po sobie dwa trupy w domku, do którego wszedł zresztą niecałkiem przez drzwi. Ktoś (ale kto?) odprewił mszę żałobną nad grobami pomordowanych - a przepraszam, miejscowy pastor.

Dość tej tajemniczości! Po jedenastu latach od tych wydarzeń udaje ci się ukończyć Akademię Policyjną i uzyskać twarzową srebrną blachę. Pierwszy dzień w pracy i już czekają na ciebie niespodzianki. Ich rozwiązanie należy do ciebie.

Gra, jak się nietrudno domyśleć, to całkiem przyzwoite RPG. W intrze autorzy pokusili się nawet o wstawki filmowe, co zdarza się coraz częściej. Jest na co popatrzyć i nad czym pomyśleć.

Pałcjusz

Komputer: IBM
Pierwsze wrażenie: * * * * *

WEGO

CIACH-BACH



CIACH BACH to kolejny produkt polskiej firmy ASF s. c. Jest to w zasadzie gra edukacyjna dla dzieci w wieku przedszkolnym jak mówi instrukcja, ale potrafi dostarczyć niemałych wzruszeń i dużym dzieciom. Program ten jest pierwszą częścią serii gier edukacyjnych, które wkrótce powinny pojawić się na naszym rynku. Składa się on z trzech części: UKŁADANKA, WYCINANKI i CYMBAŁKI. W pierwszej części należy ułożyć obrazek, który został pocięty na dziewięć części. Druga część to symulacja wydzieranki z kolorowych papierków, co każdy absolwent przedszkola powinien jeszcze pamiętać. Ostatnia część to zabójcza gra na klasycznych cymbałkach. Muszę przyznać że właśnie ta część zaobsorbowała mnie najbardziej. Ach te solówki i "lot trzmiela" na cymbałkach, prawdziwy odjazd. Dodam jeszcze, że do gry dołączona jest książeczka do kolorowania (no, no).

EMILUS

Komputer: Amiga
Pierwsze wrażenie: * * *

BASKETBALL

CACTUS LEAGUE PROFESSIONAL BASKETBALL v. 3. 00

Gra w trybie znakowym? W dodatku symulacja koszykówki? Zdaje się, że to niemożliwe. Dziś, gdy VGA jest standardem... A jednak jest taka gra, o nieco przydlugiej nazwie, którą widzicie w tytule. Jest to symulacja koszykówki, przy czym graczowi przypada rola trenera (która jest w tym pięknym sporcie niesamowicie ważna). Sam przebieg meczu przedstawiony jest schematycznie na górze ekranu (zarys boiska i zaznaczone położenie piłki) oraz uzupełniony przez tekst komentarza sprawozdawcy radiowego, przewijający się na dole. Gra jest skomplikowana, ale pomimo to wciągająca. Symulacja jest niezwykle precyzyjna i dopracowana, bardzo realistyczna. Brak grafiki i muzyki oraz konieczność bardzo dobrej znajomości angielskiego powoduje, iż śmiało można ją nazwać "grą ambitną" (co za obrzydliwe sformułowanie...). Trudno ją porównywać do jakiejkolwiek innej produkcji. Polecamy koneserom i zapaleńcom. Normalni gracze powinni się grubo zastanowić.



Alex & Gawron

Komputery: IBM PC
Pierwsze wrażenie: * *

SYNDICATE

Wszelkie wizje przyszłego świata powstają w oparciu o teraźniejszość. Jeżeli przyjmiemy, że większość z nich jest raczej pesymistyczna, to możemy dojść do smutnego wniosku że nasze życie teraźniejsze nie jest łatwe. Doskonale znana firma BULLFROG wprowadzając na rynek swój nowy produkt pt. SYNDICATE, przedstawila nam kolejną wizję przyszłego świata. Nikogo chyba nie zdziwi, że jest to smutny obraz. Ziemia podzielona jest na regiony, kontrolwane przez różnego rodzaju korporacje. Korporacje walczą między sobą o dominację na świecie, posługując się specjalnie przygotowanymi agentami. Przystępujac do gry wcielasz się w postać szefa jednej z korporacji. W podboju kolejnych regionów posługiwać się będziesz czteroma agentami, którzy są Ci całkowicie posłuszni. Gra graficznie zrobiona w konwencji POPULOUSA II, ale z dwa razy lepszą grafiką. Typ gry nie jest jednolity. Jest to przede wszystkim doskonala strzelanka połączona z elementami strategicznymi.



EMILUS

Komputer: Amiga, ST, PC
Pierwsze wrażenie: * * * * *

SPECIAL FORCES

Operation Wolf Strikes Back, jak powiedziałby Kopalny, ale on sobie spokojnie flirtuje z małolatą na pikniku. My musimy ciężko pracować i to na dodatek po nocach.

Zadanie jest praktycznie identyczna - wyciąć do nogi wszystko co się rusza i nie jest sanitariuszkami małpopodobnymi tubylcami, świniami i ptaszkami. Te ostatnie są nawet pożyteczne , bo dodają uzbrojenia. Warto czasami nafaszerować takich porcją ołowiu.



Cały czas towarzyszy grze huk karabinu, wybuchy granatów, szczęk stali, gwizdy rykoszetów i jęczenie tramwajów. Oh sorry, to zza okna.

Gra posiada nieco zmodyfikowaną grafikę i ulepszoną muzykę. Na pierwszy rzut oka robi dobre wrażenie, ale jest pieruńsko trudna. Na szczęście do dyspozycji mamy kilka istnień, także możemy robić sepuku kilkakrotnie. Jej dużą wadą jest to, podobnie jak i w Operation ... jest to, że niezbędny jest stos nowych joysticków, lub ekipa monterska.

Wiewiór

Komputer: Atari XL/XE
Pierwsze wrażenie: * * * *



cd ze str. 5

baru, jeszcze raz na dół, kończysz zabawę w skrytce za barem); misja 4 - usunąc awarię komputera głównego poprzez włożenie prawidłowej karty do odpowiedniego otworu (szaleńczy bieg na czas, a więc radzę zapisać sobie przed rozpoczęciem. UWAGA! Aby zacząć tę misję trzeba oprócz włożenia papierów do komputera, wejść pod teleport znajdujący się na prawo od {Save Point} i {Recharge}, kartę trzeba włożyć w odpowiednią dziurę - na PC trzecią od lewej); misja 5 - "oczyścić" trzecią strefę zastrzeżoną {Restricted Area 3} w Europie. Musisz dotrzeć na sam dół gdzie dostaniesz forsę i zostaniesz przemieszczony przez teleport tam, gdzie zwykle. Teraz masz już potrzebną gotówkę. U Jacka (w Ameryce) za zarobione pieniądze kupisz kartę I. D., która jest twoim biletem na show. Pojedź do "Death Tower", daj kartę mężczyźnie i wejdź do środka.

Level 3 Kod: CINE/ANTIC

Nic dodać nic ująć, wdepnąłeś w niezłe... (o przepraszam)! Musisz dostać się na górę po drodze napotykając masowy opór różnego rodzaju terminatorów. Używaj wszystkiego co się da, czyli: wind, czujników otwierających drzwi, punktów zapisu gry, oraz RECHARGE, gdzie należy odnawiać energię. Życzę miłej zabawy. Uwaga: broń powinna być w ciągłym użyciu.

Level 4 Kod: GOOD/NOLAN

Urzędasowi okaż swoją kartę I. D. Teraz musisz dotrzeć do postoju taksówek. Droga jest jedna więc się nie zgubisz. Po drodze czeka na ciebie kilku policjantów z którymi rozpraw się okrutnie. Pomocne w tym zadaniu okażą się Generator Pola Siłowego {Forcefield}, oraz punkt RECHARGE. Taksówką dojedziesz do innej części miasta. Używając platform dostań się do pierwszej szyby, którą rozwala się pistoletem. Za drugą szybą jest klucz. Konsola za robotem wyłącza pole siłowe. Klucz doskonale pasuje do konsoli przed polem siłowym. Tam gdzie są dwie kule odnajdziesz klucz. Od tego miejsca na prawo znajduje się konsola służąca do przesunięcia ściany. Tam gdzie są dwie klapy, jest punkt zapisu gry i RECHARGE, ale nie można się tam dostać. Na dole, na prawo od miejsca gdzie są dwa działka znajdziesz klucz. Klucz pasuje do konsoli obok windy, dzięki której otworzysz drzwi na prawo. Z pewnością zauważysz, że w pewnym momencie podążać będzie za tobą pole siłowe. Musisz użyć swoich nóg aby mu umknąć. Uważaj na dziury w podłodze. Na końcu czeka na ciebie kula no i dalej skaczemy w przepaść do następnego poziomu.

Level 5 Kod: SPIZ/ARTHUR

Ten poziom zaczynasz niezbyt miło, bo bez pistoletu. Odnajdziesz go na prawo, lecz uprzednio musisz wyminąć terminatora (biegnij). W pobliżu odnajdziesz klucz i punkt zapisu gry. Za pomocą dwóch konsoli i klucza otworzysz drzwi. Przyjrzyj się dokładnie ruchowi pola siłowego, w odpowiednim momencie wejdź na najwyższą platformę i natychmiast pobiegnij w lewo. Wróć na górę, zajmij się terminatorami i skompletuj obie części teleportu. Wróć tam gdzie było pole siłowe i skocz z rozbiegu w prawo. Otwórz drzwi, rzuć odbiornik teleportu {Teleport Receiver} (do dziury) i teleportuj się używając nadajnika {Transmitter}. Zniszcz latającą kulę i podnieś odbiornik. Na lewo jest rów gdzie należy wskoczyc. Kiedy pole siłowe znajdzie się z tyłu podciągnij się, i przeskocz dołki. Pobiegnij w lewo wskocz na górę i możesz się zrelaksować. Zostało już tylko podejść do teleportu na dole z lewej strony i czekać, aż zostaniesz przeniesiony znowu na Titan.

Level 6 Kod: BIOS/SHIRYU

Na prawo jest RECHARGE. Na dole gdzie będzie mutant znajdziesz kamień. Wykonaj sztuczkę z kamieniem, aby otworzyć drzwi i pójdź w lewo. Pokombinuj z drzwiami i zabij mutanta. Od umierającego uciekiniera weź bombę atomową. Znajdź pamiętnik Phillipa {Journal} i nie omieszkaj go przeczytać. Właz w podłodze umożliwi ci zejście niżej. Wrzuć odbiornik teleportu do przepaści i teleportuj się. Podnieś odbiornik i zeskocz. Po zastrzeleniu zmutowanego psa pójdź w lewo. Otwórz drzwi i idź w prawo. Podnieś klucz i wejdź na teleport. Skieruj się w prawo i na górę. Wjedź windą, pójdź w prawo (jeśli nie będziesz wiedział jak, rzuć odbiornik w prawo i teleportuj się) i użyj klucza.

Level 7 Kod: HALL/RENDER

Wskocz wyżej, podjedź windą, gdzie znajdziesz 2 wybuchowe myszy {Explosive Mice} Na gorze bieg i skok aby uniknąć spadających bomb. Zanim wje-











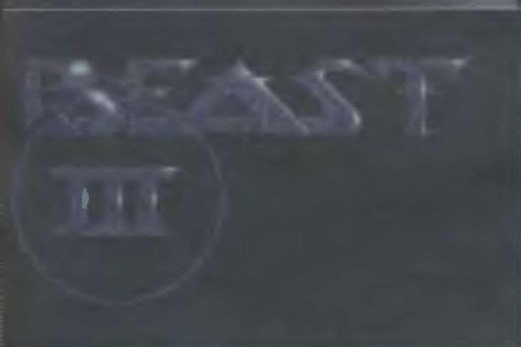
FLASHBACK

dziesz windą na górę zostaw na dole odbiornik. Na lewo od monstera jest RECHARGE. Tam gdzie on sobie skacze jest konsola, której należy użyć. Teleportuj się, po czym weź odbiornik. Na prawo jest klucz do drzwi. Windą wjedziesz na górę. Gdy znajdziesz się przy przepaści użyj starej sztuczki z odbiornikiem. Następnie się teleportuj. Od razu zajmij się potworem, a potem strzelaj do wewnętrznej strony połkuli, aż pocieknie z niej krew. Podnieś odbiornik i stań po lewej stronie przepaści odwrócony do niej tyłem. Teraz ostrożnie zejdź, abyś zawisł (trzymaj cały czas 'Fire' i dół) aż spadniesz w dół i zaczepisz się rękami za platformę. Spadnij z niej, pójdź w prawo i zostaw przy drzwiach odbiornik. Idź cały czas w lewo, aż do windy, którą zjedź na dół. Na prawo są dwa szlamowce do rozwalenia. Teraz musisz usunąć wszystkie kokony wiszące na suficie. Na górze znajdziesz mysz (Mouse). Znalezionym kluczem otwórz drzwi. Zjedź windą, skręć w prawo i roznieś na strzępy dwa bagniste potwory. Poczekaj, aż drzwi się otworzą, pójdź w prawo i przetocz się przez pole siłowe. Dojdź do ściany, gdzie ukaże się napis i zostaw tam bombę atomową. Naciśnij przełącznik i teleportuj się. Wejdź do windy i pojedź nią w górę... i to już KONIEC.

Zobaczysz teraz świetną końcówkę, która wynagradza ci trudy i znoje tej niesamowitej gry.

Żegna się z wami ostatni żyjący mieszkaniec Titanu:

PIOTRAS
(współpraca z EMILUS'em)













Znow złowieszczy cień Bestii rozwinął się nad światem... Zły Maletoth postanowił zapanować nad wszystkimi żywymi istotami... Biada, biada wszystkiemu co dobre i piękne...

Po powodzeniu gry Shadow of the Beast firma Psygnosis postanowiła wydać jej kontynuację, która swą popularnością znacznie przewyższyła pierwszą. Dziś w nasze ręce wpadła kolejna, trzecia część gry. Jest ona nie mniej dopracowana niż poprzednie wersje. Znakomita, wieloplanowa grafika i wspaniale dopasowana muzyka wytwarzają swoistą atmosferę. Kiedy gra się wieczorem, po ciemku w cichym mieszkaniu czuje się dreszczyk emocji, jakby naprawdę przeżywało się przygody razem z naszym bohaterem.

Celem gry jest zniszczenie Maletoth'a, władcy ciemności. Nie jest to zadanie proste, gdyż Bestia opanowała tajniki czarnej magii i zwykłą bronią nie można jej nic zrobić. Zanim staniesz przed decydującą potyczką, musisz zdobyć odpowiedni oręż. Magiczną broń wykona dla ciebie stary czarownik, ale najpierw musisz przynieść mu kilka magicznych przedmiotów i trochę złota na zapłatę. Jeżeli jesteś

ambitny, spróbuj to zrobić sam, jeśli jednak napotkasz jakieś problemy, zajrzyj do podpowiedzi, która rozwieje twoje wątpliwości.

CZASZKA

Pierwszą rzeczą jaką musisz zdobyć, jest czaszka. W tym celu musisz udać się do lasu Zeakras'a (Forest of Zeakras). Kiedy już się tam znajdziesz, biegnij w prawo uważając na eksplodujące pąki roślin. Gdy dobiegniesz do pionowej skały, wskocz na głaz i celnym strzałem uruchom windę. Biegnij dalej w prawo aż napotkasz kołowrót. Kilka strzałów spowoduje, że kamienne bloki przed tobą wyrównają się, ale nie strzelaj zbyt wiele razy, bo możesz zablokować sobie drogę. Kawałek dalej znajdziesz granat. Skacząc po ruchomych platformach znajdziesz klucz. Wróć teraz na pierwszą platformę i zeskocz do ukrytej z prawej strony komnaty. Kluczem otworzysz drzwi i będziesz mógł zabrać znajdujące się tam złoto.

Idąc wciąż w prawo, natkniesz się na ognisko, nad którym piecze się pokaźna sztuka mięsa. Zestrzel ją i przepchnij na prawo pod wiszący kamienny blok z kolcami. Teraz pobiegnij w lewo do pomieszczenia gdzie zamknięty jest potwór. Kluczem, który znalazłeś po drodze, otwórz drzwi i uciekaj. W odpowiednim momencie odwróć się i przeskocz nad grzbietem potwora. Kiedy dobiegnie do pozostawionego przez ciebie mięsa i będzie chciał je pożreć, zdezaktywuje pułapkę i umożliwi ci bezpieczne przejście. Wskocz na odrzutową platformę, która uniesie cię do góry. Balansując przesuń platformę na prawo i wyrównaj lot. Zabierz ze sobą kamień i po dotarciu na górę zepchnij go w lewo. Zeskocz na platformę na którą upadł kamień. Platforma przechyli się w lewo co pozwoli Ci na bezpieczne przeskoczenie dalej. Lawirując pomiędzy wyskakującymi z ziemi ostrymi żerdziami dotrzesz do miejsca gdzie zawali się pod tobą grunt. Teraz musisz już tylko pokonać latającego potwora. Kiedy uda Ci się go zgładzić staniesz się posiadaczem jego czaszki. Pierwsza część misji jest zakończona.

Następny przedmiot jaki musisz przynieść to:

PENDEK's MACE

Po ten przedmiot musisz udać się do fortu Dourmoor (Fort Dourmoor). Jak zwykle biegnij w prawo; przesuwając wystającą z ziemi dźwignię uruchomisz mechanizm opuszczający zwodzony most nad fosą i wejdziesz do fortu. Weź leżące nieopodal drzwi koło i zanieś je do znajdującego się w miejscu startu taranu. Zamontuj koło i przesuń sprawny taran do drzwi znajdujących się w prawym końcu korytarza w zamku. Taran po chwili wykona swoje zadanie i droga stanie przed tobą otworem.

Dalej natkniesz się na ukośną platformę, od której odbijają się kule. Zniszcz ją, wyczekaj na odpowiedni moment i biegnij dalej. Pokonując dalszą drogę, otworzysz pułapkę, z której wylecą olbrzymie osy. Rozpraw się z nimi bez litości a następnie zabierz złoto znajdujące się na końcu korytarza. Teraz musisz wrócić i wskoczyć do miejsca skąd wyleciały osy. Kilka celnych strzałów zniszczy blokadę podtrzymującą część podłogi. Kiedy na nią nadepniesz zsuniesz się w dół do ukrytych podziemi. Przesuń stół do pierwszej komnaty i wskocz na niego. Przełóż wystającą ze ściany dźwignię, a podnoszący się poziom wody uniesie stół wraz z tobą do góry, będziesz mógł teraz dosięgnąć przełącznika powodującego opadanie wody. Gdy woda opadnie rusz w dalszą drogę.

Wejdź po drabinie i przesuń stół nad brzeg krawędzi, wskocz na niego i zabij osobnika rzucającego w ciebie beczkami. Gdy padnie martwy możesz zrzucić stół w dziurę w podłodze a samemu ją przeskoczyć. W tę samą dziurę zrzuć też stojącą obok drewnianą skrzynię. Teraz wróć na dół po drabinie, podejdź do brzegu zbiornika wodnego i strzelając rozbij skrzynię. Deski i wióry ze zniszczonej skrzyni rozsypią się po wodzie, a ty będziesz mógł po nich przejść nie zamaczając nawet palców u nogi. W następnej komnacie uważając cały czas na dźwig, należy pozbyć się jego operatora. Posługując się dźwigniami na pulpicie przestaw beczkę na znajdujący się nad tobą taśmociąg. Zejdź po drabinie i zamknij lewą klapę w podłodze, prawą pozostawiając otwartą, pamiętaj by ocalić życie znajdującemu się tam stworkowi.

Wróć po drabinie do samej góry i zbierz złoto znajdujące się po lewej stronie, za bujającą się kulą z kolcami. Teraz musisz stanąć do walki z bezgłowym potworem. Aby go powalić trzeba trafić kilka razy w miejsce gdzie powinna znajdować się głowa. Po pokonaniu poczwary będziesz już miał przedmiot, po który się tutaj udałeś - Pendek's Mace. Teraz zabierz pozostałe w fortecy złoto i czym prędzej opuść to złowrogie miejsce. W tym celu wskocz do pozostawionej na taśmociągu beczki i strzel w przełącznik. Beczka spadnie na dół i zostanie zrzucona przez pozostawionego przy życiu stwora do przepływającej pod twierdzą rzeki. Gdy dopłyniesz do brzegu wyskocz z beczki na ląd. Druga misja została zakończona, ale czy z następną poradzisz sobie tak samo łatwo?

QUINTESENCE OF BEING

Tym razem musisz udać się do jaskiń Bidhur'u (Caves of Bidhur). Jak zwykle zacznij przemieszczać się w prawą stronę. Gdy dojdziesz do kamiennej ściany, wdrap się na nią po gałęziach, uważając na gniazdo orłów. Idź dalej w prawo, a potem w dół po drabinie i dalej w prawo. Zobaczysz wiszącą na ścianie czaszkę, która co jakiś czas strzela przed siebie. Pod nią znajdziesz ławkę. Odstrzel nogi ławki, w ten sposób przerobisz ją na huśtawkę. Teraz podstaw ją tak pod strzelającą czaszkę, by po jej odstrzeleniu spadła na lewy brzeg huśtawki. Całość przesuń do oporu w lewo, wejdź po drabinie i zeskocz na drugi koniec huśtawki. Drugi koniec ławki podniesie się i wyrzuci czaszkę do góry. Lecąc czaszka zniszczy klatkę i uwolni z niej latające stworzenie. Wdzięczne za odzyskaną wolność posłuży ci jako powietrzny wierzchowiec. Teraz musisz dolecieć do najniższej jaskini (góra, prawo, dół), gdzie po zabiciu kilku feniksów odzyskasz młot. Czym prędzej wyleć z tej jaskini by niepotrzebnie nie tracić energii i zmień broń na młot.

Spuść trzy kule ustawiając uprzednio przełączniki tak aby kule spadały do najwyższej jaskini. Powtórz tę operację, z tą małą różnicą, że spuścisz cztery kule, a przełączniki ustawisz na środkową jaskinię. Kiedy już to zrobiłeś udaj się do najwyższej z grot i zsiądź ze swojego wierzchowca. Wejdź w głąb jaskini, podskakując w momencie gdy będziesz znajdował się pod wiszącym na górze kamiennym blokiem. To ocali ci życie. Teraz za pomocą kul i młota przetocz kamienny blok w prawą stronę. Wskocz po

cd na str. 15

THE ULTIMATE FANTASY DRIVING GAME

CAR AND DRIVER

Test Drive
Ten of the Best

PgDn next page PgUp prev page Enter next page ESC to start game Ctrl Q Exit

Ciekawe ile razy marzyłeś by otworzyć drzwi lśniącego bolidu, zapaść się w pachnący skórą fotel... potem przekręcić kluczyk, nadepnąć na pedał i czuć jak pisk opon zostaje daleko za tobą... Cóż, być może nigdy nie staniesz się posiadaczem takiego samochodu, ale zawsze pozostają ci symulatory komputerowe. Nie są one jeszcze doskonałe, ale...

Symulatorów jazdy samochodem są setki. Były one zapewne jednymi z pierwszych gier jakie powstały w ogóle dla komputerów. Ich popularność ciągle nie słabnie, powstają więc wciąż nowe, tym bardziej, że do pełnej doskonałości ciągle im daleko (choć raczej należałoby powiedzieć, iż to naszym domowym komputerkom ciągle brakuje mocy obliczeniowej). Stosowane są coraz to nowsze technologie, z początku dane o trasie pojazdu przechowywane i odtwarzane były w postaci dosyć prymitywnej, potem sięgnięto do rozwiązań znanych z symulatorów lotu i mniej więcej od czasów Test Drive'a III stosuje się zapis w postaci wektorowej (co umożliwia, niejako przy okazji, uzyskiwanie "widoków" na pojazd z różnych punktów).

Najnowszym takim symulatorem, który pojawił się na rynku, jest gra Car&Driver produkcji znanej firmy Electronic Arts (dystrybuowana w Polsce przez IPS). Jak na EA przystało gra jest znakomicie dopracowana pod względem graficznym. Gdy ją uruchomimy, naszym oczom ukaże się okładka magazynu motoryzacyjnego. Możemy go przeglądać, czytać zamieszczone tam artykuły (dotyczące dostępnych w grze bolidów i tras), a gdy już dowiemy się wszystkiego, na jednej ze stron wybieramy interesujący nas pojazd, na innej tor, naciskamy klawisz Escape i... siadamy za kierownicą wybranego samochodu.

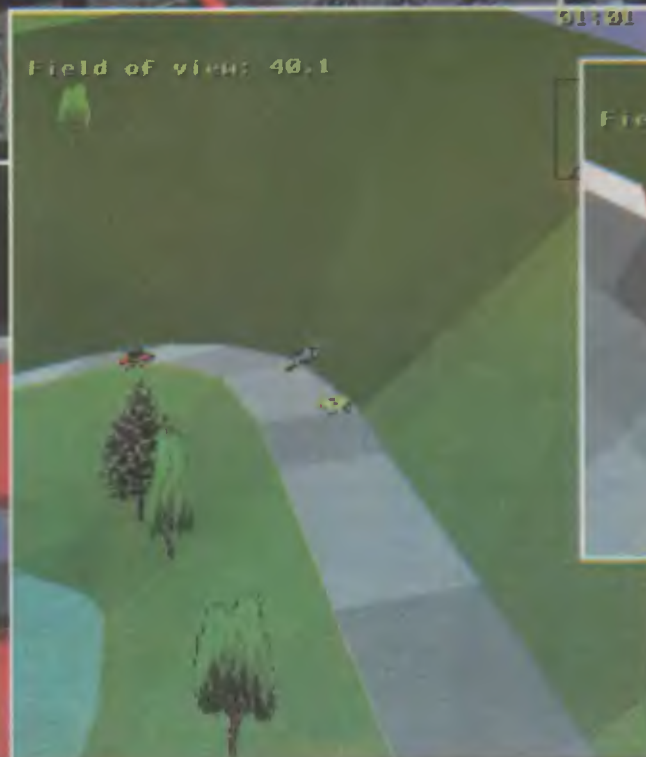
Mamy do przejechania określoną trasę, którą, rzecz jasna należy pokonać w jak najkrótszym czasie. Trasa jest z reguły bardzo urozmaicona - wokół drogi widać dużo szczegółów (drzewa, domy, wzgórza itp.), a na niej samej - inne samochody, przy czym jest ich kilkanaście rodzajów, od sportowych bolidów, do wielkich ciężarówek, wyjeżdżających często z bocznych odnóg. Sama jezdnia rzadko bywa gładka, a już na torach zaprojektowanych specjalnie do trenowania umiejętności kaskaderskich przypomina pofałdowaną (plisowaną?) wstążkę. Samochody mogą być wyposażone na nasze życzenie w automatyczne skrzynie biegów (oprócz przeznaczonych do testów przyspieszenia), ale nawet ręczne zmienianie przełożeń nie sprawia trudności, gdyż gra dobrze reaguje na klawiaturę i joystick, a animacja jest zadziwiająco płynna.

Ambicją twórców tej gry było chyba również zaznajomienie gracza (od strony praktycznej, rzecz jasna) z nasławniejszymi powołanymi produktami motoryzacyjnymi, stąd "zasiąść" możemy za kierownicą wielu maszyn, aż po najnowszy model Mercedesa. Wszystkie mają doskonale dopracowane deski rozdzielcze, wygląd zewnętrzny i zgodne z rzeczywistością parametry silników.

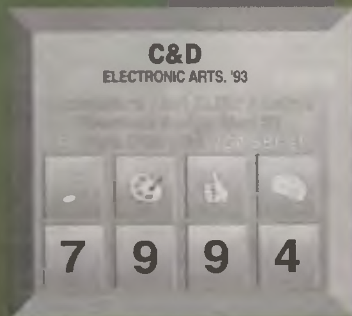












Jak na grę wykorzystującą grafikę wektorową przystało, C&A oferuje nam wiele różnych "widoków" na nasz samochód. Ich rozmaitość może przyprawić o lekki zawrót głowy - widok z góry, z boku, z samochodu i śmigłowca towarzyszącego, z kamer telewizyjnych (styl reportażu) czy z linii mety. We wszystkich tych trybach możemy zmieniać dowolnie kąt, jak i długość ogniskowej wyimaginowanego obiektywu, a ponadto wszystkie one mogą zostać uruchomione w trakcie jazdy, a nie tylko podczas odtwarzania filmu (Replay). Gra nie ogranicza się do wykorzystania trybu niskiej rozdzielczości, na komputerach PC z kartą SVGA może wyświetlić obraz w trybach 800x600 punktów, co sprawia że obrazy wyglądają bardzo efektownie. Aby nie było nam zbyt nudno podczas jazdy możemy zażyczyć sobie przeciwnika sterowanego przez komputer. Jeśli natomiast posiadamy modem, lub drugi komputer, możemy zmierzyć się z kolegą, gra umożliwia bowiem komunikację poprzez złącze RS232.

Na samej grafice nie koniec. Żeby nie zasnąć prowadząc samochód możemy posłuchać muzyki z radia - mamy do dyspozycji 3 lokalne stacje. Dodatkowym urozmaiceniem może być pisk kół, czy też praca silnika: brzmiące doskonale gdy komputer nasz wyposażony jest w kartę SoundBlaster lub Roland (sic!).

Oczywiście można by się spierać co do sensu powstania tej gry, w końcu po cóż nam jeszcze jeden symulator... Natomiast z pewnością nie można się zastanawiać nad jej jakością i dlatego też właśnie gorąco ją wam polecamy.

Alex & Gawron



cd ze str. 13

nim na platformę i zniszcz strzelający do ciebie szkielet. Stanie przed tobą otwarta droga do laboratorium, skąd zabierzesz pustą kolbę. Wróć do swego powietrznego wierzchowca i zleć do środkowej jaskini. Wejdź do źródła i nabierz do kolby trochę esencji bytu (Quintesence of beeing). Trzecia część misji jest zakończona, teraz musisz udać się po...

KRYSZTAŁY

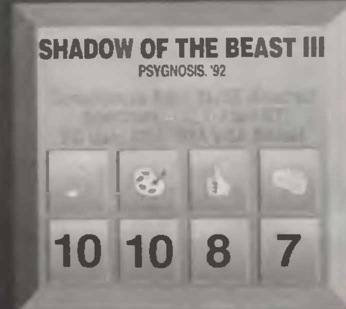
Celem twej wędrówki będzie Nosthomak. Gdy, tradycyjnie już, będziesz szedł w prawo, spotkasz na swej drodze miotacz ognia, który czym prędzej należy usunąć. Dalej zobaczysz ogromną kulę zwisającą z sufitu. Strzel do niej dokładnie dwa razy. Zejdź po schodach i drabinie do biblioteki. Przystaw stolik do biblioteczki i wchodząc po nich zdobądź młot. W międzyczasie pozabijaj latające wokoło nietoperze. Odstrzel lewe nóżki od stolika i przesuń go w prawo do oporu. Wróć do kuli i za pomocą młota rozbujaj ją. Teraz wskocz na nią i zeskocz na prawo. Kiedy wylądujesz obok kamiennej rzeźby, zmień broń z powrotem na gwiazdki i odstrzel kulę tak, by spadła w dół po schodach.

Idź w prawo, po drodze miniesz wielką układankę. Możesz ją ułożyć, ale nie jest to konieczne do zakończenia gry. Po drabinie zejdź na dół do sterówki. Kierując przenośnikiem do przemieszczania ryb przenieś górną rybę z trzeciego zbiornika do pierwszego. Wypuść ją tak by była blisko małej rybki. Po chwili w zbiorniku pozostanie tylko jedna ryba. Weź ją i zanieś do trzeciego zbiornika. Ostatnią rybę z tego zbiornika zabierz do drugiego. Opuść sterówkę i bezpiecznie przejdź przez wszystkie zbiorniki, gdyż jedyna ryba jaka pozostała nie jada ludzi. Przez dziurę w podłodze zeskocz tak aby spaść na prawo. Jeżeli w miejscu gdzie wylądowałeś znajduje się kula, to wszystko jest w porządku, jeżeli nie, to schrzaniłeś coś na początku tego poziomu.

Młotem przesuń kocioł w lewo. Wrzuć do niego kulę. Strzel dwa razy do wiszących wysoko kolców, a następnie rozbujaj je jak najmocniej. Teraz musisz w odpowiednim momencie strzelić tak, by kolce spadły dokładnie w dziurę w podłodze. Kolejnym krokiem będzie włączenie paleniska w kotle. Kula zacznie się roztapiać, a gorący metal rozpływający się po podłodze roztopi lodową bryłę, w której uwięziony jest jeden z kryształów. Gdy bryła lodu będzie do połowy roztopiona, przeskocz po niej do wyłącznika. Otwórz drzwi i poczekaj aż metal ostygnie. Po chwili będziesz mógł dojść do drugiego lodowego bloku. Rozbij go używając jakiejś broni, ustawiając się tak, by spadający kryształ wpadł prosto w twoje ręce.

Zebrałeś już wszystkie przedmioty potrzebne staremu mędrcowi do stworzenia magicznej broni. Wyposażony w nią możesz stanąć do walki z okrutnym Maletoth'em. Kiedy go pokonasz nie pozostaje ci już nic prócz możliwości obejrzenia sekwencji końcowej, lub wciśnięcia kombinacji trzech ulubionych klawiszy Ctrl-Amiga-Amiga...

Bad Joy



JEST TAKTYCZNIE

DUNE 2 THE BUILDING OF A DYNASTY

O tym skąd wzięła się idea planety Diuna (a właściwie Arrakis), było głośno jakiś rok temu, kiedy pojawiła się pierwsza część tej gry. Różnie zresztą wtedy o niej mówiono - część opinii zamykała się w stwierdzeniu, że Dune 1 to jakieś nie wiadomo co: ani strategia, ani adventure, ani role-playing; po prostu badziewie. Czy konserwatyści tego pokroju mieli rację, czy też nie - za późno na ocenę. Faktem pozostaje, że Dune 1 przez kilka dobrych miesięcy była grą bardzo popularną i nawet twardogłowi pogrywali w nią dość ostro, jakby nie pamiętając o wcześniej wytykanych mankamentach.

Dziś pora na Dune 2, do której można przyczepiać się w nieskończoność - jak już się zacznie, nie można się odczepić, trzeba grać. Przede wszystkim, Dune 2 nie opiera się na fabule książkowej, co być może dla fanatyków Herberta jest wadą natury podstawowej. Poza tym, gra wykazuje pewne odchyły w kierunku nudy (żeby nie powiedzieć gorzej), kiedy to siły grających i komputera wyrównują się, i nie można ani wte ani we wte.

Zacznijmy jednak od początku, czyli od

LICZNIKA

Licznik jest wymierną oceną Twoich sukcesów - wystarczy rzucić okiem na górną część ekranu, by wyliczyć czy starczy Ci do pierwszego, czy nie starczy. Jeśli to drugie, potrzebujesz naszej pomocy.

Tak jak w pierwszej części, Dunę należy rozorać w celu wydobycia melanżu; na szczęście ekipy różdżkarzy znalazły się na miejscu wcześniej, dzięki czemu nie trzeba ich wysyłać w pole. Wystarczy wypuścić harvestery i...

Hej, hej, nie tak szybko. Bez źródła zasilania i rafinerii przetwarzającej melanż, nie masz co marzyć o jakimkolwiek wydobyciu. Nie głupie jest także wczesne zabezpieczenie się przed wizytami nieprzyjaciół lub prewencyjne zlokalizowanie nieprzyjacielskiego miasteczka rozkoszy. Wyślij część plutonów na poszukiwania, resztę zgrupuj w najprawdopodobniejszych miejscach późniejszych ataków. Teraz możesz już przystąpić do budowy, czyli do

POZIOMU 1

Twoje zadanie sprowadza się do nabicia na liczniku okrągłego tausena. Nieprzyjacielem na razie w ogóle się nie martw; wybuduj platformy i postaw na nich elektrownię oraz rafinerię. Wszystkich żołnierzy poślij na rozpoznanie rejonów bogatych w przyprawę (są ciemnobrązowe), a pojazdy mobilne zgrupuj wokół bazy. Kilka minut oczekiwania zostanie nagrodzone ukończeniem etapu.

POZIOM 2

... jest już nieco bardziej skomplikowany - przede wszystkim musisz wyharvestować 2700 punktów a i wojska nieprzyjaciela są jakby bardziej aktywne.

Spoko, spoko, zacznij tak, jak zacząć musisz. Postaw jeszcze dwa zbiorniki na przyprawę i fabrykę lekkich pojazdów opancerzonych - gdyby gostkowie stali się natarczywi, szybka produkcja TRIKE'ów powinna ostudzić ich zapał. Niezłe może okazać się również dobudowanie drugiej rafinerii, co pozwala na używanie dwóch harvesterów jednocześnie, a więc na znaczne przyspieszenie wydobycia.

POZIOM 3

Tutaj czekają Cię pierwsze zagwozdki. Pojawiają się nieprzyjemne robale, odżywiające się wszystkim co potrafi się ruszać - ze szczególnym



Nadobne dziewoje
i szarmanccy dżentelmeni!

Już trzeci raz mam wątpliwą przyjemność przedstawiać swój świetny, jak zwykle, pomysł w Jest TAKTYCZNIE! Tym razem naszła mnie transcendentna refleksja natury egzystencjalnej - co robić, gdy przejdzie się grę w tę, a nawet z powrotem?! Otóż - zagrać w nową! Aby jednak nie wdepnąć w coś, co może ładnie wygląda, ale brzydko pachnie (w shita), postanowiliśmy (a ja najbardziej) wprowadzić całkiem nieodpłatne poradnictwo (stać nas!).

Z grubsza polegało to będzie na tym, że pod opisem gry, jak zwykle strategicznej, wystukamy parę linijek o grach podobnych do opisywanej. Jak (podskocz!) Naczelny (spadnij!) dopuści to może nawet ze screenem. Miałoby to na celu nie tylko znalezienie gry podobnej na dany komputer, ale również na inny, na którym opisywana gra jeszcze się nie ukazała (lub nie ukaże się nigdy).

Umożliwi to ciągłe męczenie tych gier, które się podobają i przechodzenie do podobnych, które przez wzgląd na podobieństwo również powinny się podobać.

I na tym zakończyć muszę mój jakże uczony wywód, albowiem każde następne zdanie grozi wizją bezkresnego trawnika z tabliczką po środku "Własność Naczelnego! Koszenie surowo wskazane!". Chwilowo muszę przerwać również produkcję genialnych pomysłów. Nie zwalnia to jednak nikogo od strategicznej czujności w imię dobrze pojętego interesu wspólnego, albowiem było, będzie, a nawet Jest TAKTYCZNIE! O czym uprzejmie donosi, życzliwy

Sir Haszak

P. S. Oceny w "Jest TAKTYCZNIE!" nie będą wyrażane w procentach, bo to się źle kojarzy (Ustawa o wychowaniu w trzeźwości). Rada Wodzów Starszych i Administracji terenowej uchwaliła, że będzie ona przekazywana przez stopnie wojskowe, co zwiększy autonomię JT! w TS. Wniosek przeszedł przez aklamację przy 2 głosach za, 3 - przeciw i 1 wstrzymującym się.







1. Dune















upodobaniem pochłaniają Twoje harvestery, ale na to nie ma rady. Jeśli odczuwasz jakieś specjalne zdenerwowanie na widok pochłanianych ciężarówek, odwróć po prostu wzrok i policz do dziesięciu.

Drugim nieprzyjemnym akcentem jest z całą pewnością Twój przeciwnik, który od samego początku stara się uatrakcyjnić zadanie, wysyłając w Twoim kierunku liczne konwoje QUAD'ów i TRIKE'ów. Jedyną skuteczną metodą obrony jest szybkie wybudowanie "lekkiej" fabryki i wyprodukowanie maksymalnej ilości QUAD'ów (aby nie trwało to w nieskończoność, spróbuj wykonać manewr dobudowania drugiej rafinerii, co zapewni szybszy dopływ funduszy na zbrojenia).

Poczynając od tej misji, Twoim głównym zadaniem zawsze będzie zupełne wyeliminowanie przeciwnika, co sprowadza się do zniszczenia wszystkich nieprzyjacielskich budynków. W tej misji jest to jeszcze w miarę łatwe - śmiały rajd dwudziestoma QUAD'ami na siedzibę opozycji może przynieść wymierne zyski w postaci szczątków wrogich budowli. Pamiętaj, nie wdawaj się w walkę z wojskiem; atakuj grupowo na pojedyńcze zabudowania. Tylko duża siła ognia jest w stanie skutecznie "podleczyć" nieprzyjaciela.

POZIOM 4 i dalej

Smutny to zapewne fakt, ale istotny - każdy następny level wymaga już maksymalnej uwagi i umiejętności wykorzystywania poszczególnych konstrukcji i jednostek militarnych. Zacznijmy więc od tego, czego z czasem będziesz mógł używać.

Miasto powinno okrywać się murem obronnym, który skutecznie powstrzymuje większość pocisków miotanych przez nieprzyjaciela. Powinieneś symetrycznie porozmieszczać przy nim wieżyczki wyposażone w karabiny maszynowe lub wyrzutnie rakiet - te drugie są dużo skuteczniejsze, ale wymagają wybudowanego radaru. Uważnie przyglądaj się skuteczności tak stworzonego systemu obronnego, by w razie zbyt słabej siły ognia szybko dobudować kilka wieżyczek obronnych.

Poza dobrze zlokalizowanym murem (tzn. odgradzającym od ataków nieprzyjaciela), musisz dysponować wystarczająca do prosperowania miasta liczbą elektrowni, jedną lub dwoma rafineriami, stacją radiolokacyjną, elewatorami na melanż oraz fabryką lekkich pojazdów. Dopiero posiadając taką konfigurację możesz próbować dalszych ulepszeń.

Jednym z nich jest fabryka ciężkich pojazdów, którą radzę umieścić jak najdalej od miejsc dostępnych przeciwnikowi; będzie ona głównym celem atakujących wojsk. Fabryka ta pozwala wybudować praktycznie dowolną liczbę harvesterów (optymalnie 4-5) oraz wszelkiego typu pojazdy gąsienicowe o dużej sile rażenia - czołgi lekkie, ciężkie, samobieżne wyrzutnie rakietowe "katiusza" itd.

Równie ważna jest fabryka typu Hi-Tech - w niej powstają ornitoptery, służące do przenoszenia w powietrzu wszelkiego rodzaju pojazdów - poczynając od czołgów a kończąc na wielkich harvesterach. Jeden, dwa ornitoptery są w stanie o połowę skrócić czas gry, dostarczając pełne harvestery bezpośrednio do rafinerii i odstawiając je z powrotem na miejsce wydobycia.

Nie należy również zapomnieć o ostatnim dopalaczu, jakim niewątpliwe jest samonaprawialny garaż - do niego będą odsyłane wszelkie pojazdy, których opancerzenie stało się niepokojąco cienkie. Wprawdzie każdy re-

JEST TAKTYCZNIE

mont kosztuje, ale są to średnio kwoty czterokrotnie mniejsze w porównaniu z kosztem wybudowania nowej maszynki tego samego typu.

TROCHĘ TAKTYKI

Początek każdego nowego poziomu wiąże się zawsze z bardzo trudnym startem, kiedy to brakuje gotówki na najpotrzebniejsze konstrukcje a nieprzyjaciel z zimną krwią atakuje Twoje pozycje. Dlatego też już na samym początku powinieneś wiedzieć dokładnie, w co i w jakiej kolejności inwestować. Nie ulega wątpliwości, że takie rzeczy jak elektrownie, rafinerię, stację radarową i lekką fabrykę mieć trzeba. Dalej polecałbym wszystkim gorąco mur obronny i - na początek - cztery do pięciu wyrzutni rakiet (jeśli nie dają sobie rady, postaw obok nich kilka pojazdów, najlepiej czołgów).

Gdy obrona jest doprowadzona do niejakiego ładu, warto zatroszczyć się o przyszłość firmy - i tu najważniejsza jest fabryka ciężkiego sprzętu. Nie buduj jednak w niej niczego, dopóki nie będziesz posiadał kilku pracujących harvesterów; dopiero wtedy możesz inwestować w inne pojazdy lub budynki.

Nieprzyjaciel atakuje Cię na szczęście w sposób chaotyczny i niekontrolowany, pojedyńczymi rzutami czołgów i piechoty. Nie pozwala mu to skoncentrować dostatecznej ilości wojska do przeprowadzenia bardziej skutecznego napadu, co daje Ci do ręki broń - czas na przygotowanie odpowiednio dużej armii. Jeśli ją już masz, wystarczy wybrać ulubioną taktykę.

Moim zdaniem, zdecydowanie najgroźniejsza jest armia wyposażona w kilkanaście samobieżnych wyrzutni rakiet oraz kilka ciężkich czołgów. Skomasowane uderzenie rakietowe jest w stanie zniszczyć w ciągu chwili każdy cel znajdujący się w większej odległości; z obiektami bliższymi łatwo dają sobie radę ciężkie czołgi, które należy z myślą o tym trzymać w czole szeregu. Pamiętaj, że "samobieżniki" są praktycznie bezbronne w walce na mniejszych dystansach, dlatego też nie wykonuje się ataków bezpośrednich przy użyciu tej broni; najlepiej jest stworzyć dwa szerokie szeregi pojazdów i posuwać się wolno i metodycznie w kierunku pozycji nieprzyjaciela.

Drugim, znacznie łatwiejszym, aczkolwiek mniej skutecznym sposobem ataku, jest tzw. "huzia, huzia". Manewr ten wykonuje się kilkunastoma czołgami (w zastępstwie mogą być nawet QUAD'y), które w miarę jednocześnie kieruje się na jeden, konkretny punkt; w czasie zbliżania się do celu, należy szybko przekazać pojazdom komendę ataku - inaczej wdadzą się w bezpłodną strzelaninę ze spotkanymi jednostkami nieprzyjaciela, co jest nam nie na rękę.

UWAGI KOŃCOWE

1. Zasoby melanżu są ograniczone - wydobywaj go ciągle, nawet jeśli nie masz go gdzie przechowywać ani na co wydawać pieniędzy; w innym przypadku wpadnie w ręce (raczej w harvester) nieprzyjaciela i zostanie wykorzystany przeciwko Tobie, to pewne.

2. Nigdy nie atakuj jednostek znajdujących się w letargu - niech śpią i obudzą się dopiero z ręką w nocniku.

3. Dbaj o to, by elektrownie były zawsze w pełni sprawne - zapewnia to właściwe funkcjonowanie radaru, który jest jednym z najprzydatniejszych Twoich budynków.

4. Nie buduj niepotrzebnie silosów, dopóki możesz wszystkie pieniądze wydawaj na potrzebne konstrukcje lub pojazdy.

5. Obserwuj trasy robali - czasem szybka reakcja jest w stanie uratować pracujący harvester lub wysłane na zwiady oddziały.

6. Nieprzyjacielskie wyrzutnie rakiet atakuj za pomocą broni dalekiego zasięgu (sonic tank, "samobieżnik"), co jest w tym przypadku jedyną metodą ograniczenia strat własnych.

7. Ostrożnie używaj samobieżnych wyrzutni rakiet w sąsiedztwie własnej bazy - ich rakiety są tylko pozornie kierowane i często wyrządzają więcej szkody myśliwemu niż zwierzynie; w pobliżu bazy niecelne strzały robią się naprawdę mało przyjemne.

8. Wykorzystuj przewagę, jaką dają jedne typy broni nad innymi: np. atakuj "samobieżnika" czołgami z małej odległości, wiąż walką sonic tanka i devastatora zanim zbliżą się do bazy lub zgrupowania pojazdów, itd.

9. Nigdy nie pozostawiaj bazy bez żadnej mobilnej jednostki - często zdarzają się lądowania wojsk nieprzyjacielskich w takich miejscach, gdzie nie jest w stanie dosięgnąć ich ogień wyrzutni rakietowych i tylko szybka akcja bydgoskiej milicji jest w stanie uratować Cię od zagłady.

10. Bądź zawsze dobrej myśli a jakby coś nie szło... wyłącz po prostu komputer.

Lo'Ann

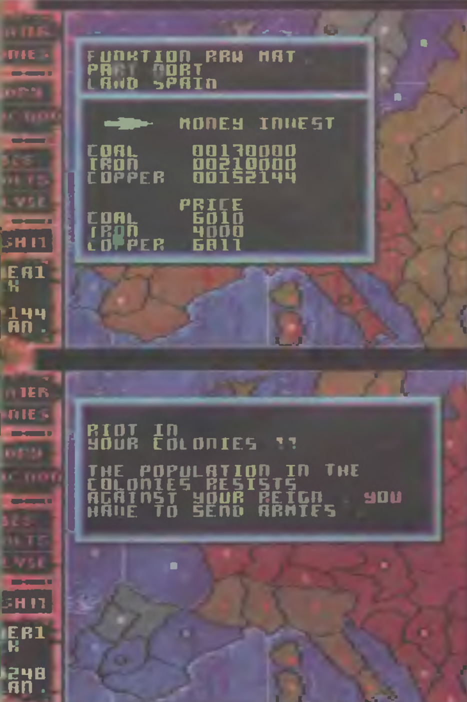


sonic tank - szybki, średnio opancerzony czołg wyposażony w działko emitujące silnie niszczące promieniowanie; zaletą tej maszynki jest zasięg i siła rażenia - wiązka promieniowania jest w stanie skutecznie uderzyć w kilka pojazdów na raz, jeśli tylko stoją dostatecznie blisko siebie; sonic tank jest wyjątkowo użyteczny w walce z piechotą i stanowiskami wyrzutni rakietowych.

devastator - dość powolny, bardzo dobrze opancerzony rodzaj czołgu, posiadający podwójne działko o dużej sile rażenia, dwa główne plusy devastatora to duża odporność na zniszczenie oraz możliwość autodetonacji, która jeśli następuje w sąsiedztwie budynków, jest nawet w stanie doprowadzić do ich całkowitego zniszczenia.

deviator - pojazd zbliżony wyglądem do samobieżnej wyrzutni rakiet; wyposażony jest w rakiety powodujące zaburzenia w pracy układów sterujących obcymi pojazdami, tak że w razie celnego trafienia w nieprzyjacielską maszynę, można przez kilkanaście sekund wydawać jej rozkazy - przydaje się to np. po trafieniu wrogiego devastatora, którego przy odrobinie wprawy można zdetonować w pobliżu obcej bazy.





SCENARIO

Czy zastanawiałeś się kiedyś jaki byłby przebieg pierwszej wojny światowej, gdyby nie niektóre błędy dowódców armii biorących w niej udział?

Czy chciałbyś sprawdzić się w roli jednego z nich? Jeśli tak to zagraj w SCENARIO.

Ta gra, napisana przez Ingo Wolfa i Robina Stembera, dość wiernie symuluje tę wielką wojnę. Po jej uruchomieniu widzimy menu początkowe w którym mamy możliwość wyboru: poziomu trudności i liczby graczy (komputer zastąpi brakujących do czterech). Następnie pojawia się plansza główna na której będzie się toczyć gra. Teraz należy podać imiona wszystkich graczy i wybrać ich początkowe terytoria. Z lewej strony znajduje się menu funkcyjne oraz tabliczka na której wyświetlane są następujące informacje:

- numer aktualnie sterującego gracza,
- posiadane przez niego fundusze,
- liczba pól jaką posiada gracz.

Większą część ekranu zajmuje mapa całej Europy z podziałem na regiony (nazywane także polami). Kolor pola oznacza właściciela. Kropka po środku pola symbolizuje znajdującą się tam armię. Kółko wokół armii oznacza fortyfikacje, ułatwiające obronę. Armie składają się z samolotów (Aircrafts), czołgów (Tanks) i statków (Ships), służących głównie do transportowania wojsk przez morze, gdyż jest to jedyna metoda na zdobycie wysp. Aby poruszyć wojska należy wcisnąć Fire po ustawieniu kursora na symbolizującej je kropce, a następnie (po pojawieniu się napisu CHOOSE A LAND), wybrać teren, na który mają się przenieść. Pojawi się kolejne menu, w którym wybieramy co chcemy poruszyc (AIM) a co zostawić (SOURCE) a także informacja o terenie docelowym (statki mogą poruszac się tylko po polach stykających się z woda). Zeby zaakceptowac wydany rozkaz należy wcisnąć Fire poza ramką menu. Jeśli terenem docelowym jest cudze pole zamiast napisu AIM pojawi się ATTACK.

Aby zasięgnąc informacji na temat jakiegos pola to wciśnij fire poza kropką. Pojawi się wtedy tabelka z następującymi informacjami:

- nazwa terenu
- POSSESOR - imię posiadacza tegoż pola
- TAXES - podatek zbierany z tego pola raz na turę
- ARMY - armia jaka znajduje się na tym polu
- FACTORIES - liczba fabryk znajdujących się na tym polu.

Po wskazaniu na górną część tabelki pojawi się dodatkowa informacja o właścicielu pola, zawierająca oprócz jego imienia (NAME) także ilość pieniędzy (WEALTH) i przychody (TAXES).

Menu funkcyjne składa się z następujących pozycji:

- RAW MATER - wydobywanie surowców - raz w ciągu tury możesz wydobywać węgiel (COAL), rudy żelaza (IRON) i miedzi (COPPER). Na dole podane będą aktualne ceny sprzedaży danych surowcow (PRICE). Po ustawieniu ile pieniędzy i w co chcesz inwestowac (MONEY INVEST), pojawią się informacje ile czego wydobyłeś i za ile to sprzedałeś (RAW MATERIAL RESULTS) oraz ogólny przychód (ALLTOGETHER).
- COLONIES - łowienie ryb - gdy będziesz w posiadaniu jakiejs kolonii możesz wysłać swoje statki na połów ryb. Musisz wtedy zdecydować ile statków chcesz wysłać na połów (SOURCE ARMY), a ile pozostawić do walki (TARGET ARMY). Pamiętaj o tym, że połów trwa dwie tury i przez ten czas nie będziesz mógł wykorzystać łowiących statków do celów militarnych!
- FACTORY - budowanie fabryk - po wybraniu tej opcji pojawi się napis CHOOSE A LAND. Teraz wybiera się pole na którym chcesz zbudować fabryki, a także ile i co produkujących (fabryki statków można budować tylko na polach sąsiadujących bezpośrednio z morzem). Jedna fabryka kosztuje 200000. Operację zakupu fabryk można wykonać tylko raz w ciągu tury.
- PRODUCTION - produkcja - każda fabryka posiada określone możliwości produkcyjne. Aby je wykorzystać wybierz tę funkcję, a następnie pole na którym posiadasz jakieś fabryki. Teraz ustal ile i czego chcesz wyprodukować. Koszt produkcji czołgów i samolotów wynosi 5000 a statków 10000 za sztukę. Jedna fabryka samolotów może wyprodukować 35 samolotów, fabryka czołgów - 30 czołgów i statków - 40 statków.
- BASES - budowanie fortec - po wybraniu opcji wskaż pole na którym chcesz wybudować fortecę i gotowe. Koszt jednej fortecy wynosi 350000.
- REVOLTS - rewolucje - jeśli masz gdzieś swojego ambasadora (styczność z jakimś krajem) to możesz tam wszcząć rewolucję. Będzie ona cię kosztowała (zależnie od ilości znajdującej się tam wrogiej armii) od ok. 250000 do 500000. Po udanej rewolucji przejmiesz kontrolę nad regionem.
- ANALYSE - analiza bogactw mineralnych - dowiesz się czego wydobywanie najbardziej się opłaca.
- FINISH IT - Zakończenie ruchów aktualnego gracza i przekazanie kontroli następnemu.

W czasie gry spotkasz się z niespodziewanymi zdarzeniami mogącymi ci pomóc, albo pomieszac twoje plany. Te zdarzenia to:

- RIOT IN YOUR COLONIES - w jednej z twoich kolonii (jej flaga będzie w górnym rogu) wybuchło powstanie, koszty stłumienia będą wynosić kilkadziesiąt do kilkuset tysięcy.
- STRIKE OF WORKERS - robotnicy pracujący w kopalniach zastrajkowali, co oznacza niemożliwość wydobywania jednego surowca albo wszystkich. Strajk może obejmowac jedno pole lub wszystkie w twoim posiadaniu i trwa zazwyczaj jedną turę.
- TREASURE TIME - gornicy w czasie wydobywania surowców znaleźli złoto, jego sprzedaż przyniosła pokaźne zyski o których zostaniesz natychmist poinformowany.
- TO HARM YOUR ENEMY YOU SEND YOUR AGENTS - możesz wysłać agenta do zniszczenia fabryk. Wybierz pole z fabryką i do roboty! Aby podłożyć ładunki wybuchowe musisz zabić (strzelając w głowę) szesciu strażników. Masz do tego celu pewną ilość amunicji i energii.
- HUGE LACK OF FUEL AT YOUR BASE - z powodu wycieku paliwa na Twoim lotnisku, pewna część samolotów nie będzie mogła walczyć przez tę turę.
- NATIVE ARMY SUPPORT - miejscowa ludność jakiegoś pola podarowała Ci kilka czołgów.
- THE POPULATION FEELS OPRESSED - ludność wszystkich twoich pól poczuła się uciskana i postanowiła w tej turze nie płacić podatków.
- YOU ARE GOING TO BE A KING - w wyniku zdobycia wszystkich pól jakiegoś mocarstwa zostałes jego królem.
- YOUR GOVERMENT IS DESTROYED - w wyniku powstania które wybuchło w jednej z twoich koloni straciłeś nad nim władzę.
- TOP SECRET ORDER - jeden z pokonanych władców ukrył się w ambasadzie USA i wziął ambasadora na zakładnika. Twoim zadaniem jest jego odbicie.
- YOU HAVE OCCUPIED ALL COUNTRIES IN EUROPE - podbiłeś całą Europę i jesteś jej władcą. Wygrałeś!

Składając wszystko razem do kupy - gra jest bardzo ciekawa i wciągająca z powodu fragmentów zręcznościowych, bardzo dobrej grafiki i muzyki. Polecam.

FERION

Jest Taktycznie



Castles II

Pierwsza część Castles poza tym, że była, nie miała innych zalet. Dlatego z pewną taką nieśmiałością (i niechęcią) sięgnąłem po drugą część tej gry. Dwie noce spędzone jedna po drugiej przy szlachetnej rozrywce, jaką daje Castles II, doprowadziło mnie do stwierdzenia: "Miło szaleć nawet wtedy, gdy nie czas po temu".

Twórcy z Electronics Arts rzucają Cię do Francji, a dokładniej Bretanii, gdzie w XIV wieku toczy się wojna stuletnia oraz panuje chaos, zbrodnia, zdrada, perwersja i zaprzaństwo. Oczywiście większość tych przyjemności przechodzi Ci koło nosa, bowiem zostajesz całkiem porządnym władcą jednego z księstw, walczącym o koronę w Bretanii. Masz okazję wykazać się przy tym nie tylko jako dowódca wojsk, ale również jako polityk i ekonomista. Sytuację komplikuje fakt, iż pretendentów do tronu jest w sumie 5, do sytuacji wewnętrznej mieszają się z zewnątrz 4 mocarstwa, a kluczem do koronacji są dobre stosunki z papieżem.

Całość wydaje się nieco skomplikowana w obsłudze i trudna do wygrania nawet na najniższym poziomie. Pierwszy problem jest prosty do rozwiązania - wystarczy mieć legalną kopię programu (a to jest możliwe!), w której znajduje się bardzo prosto i wyczerpująco napisany podręcznik w języku polskim. Z drugą rzeczą nie tak łatwo sobie poradzić, ale trening czyni mistrzem. I tak należy się cieszyć, że zgłębiając tajniki gry można początkowo wyłączyć dodatkowe opcje, utrudniające osiągnięcie celu.

Gra prócz wysokiego poziomu strategii cieszy oko dopracowaną grafiką VGA, a także wstawkami filmowymi "Prywatne życie Henryka VIII" i "Aleksander Newski" pojawiającymi się po podjęciu różnych akcji. Niestety pochłaniają one około 7 MB na dysku twardym i nie każdego będzie stać na instalację pełnej wersji (bez nich ok. 4 MB). Wzrastają wtedy także wymagania, co do płyty głównej - min. 386

Dokładniejszy opis Castles II z pewnością pojawi się w jednym z najbliższych TS.

Sir Haszak

Podobne: Defender of the Crown - będąc jednym z książąt angielskich dążysz do wypędzenia Normanów i podporządkowania sobie księstw Wlk. Brytanii; dowolny komputer

Vikings - rozbudowana i lepsza graficznie wersja Defendera; PC VGA, Amiga

Joan d'Arc - rzecz dzieje się w końcowym okresie wojny stuletniej. Jako król Karol musisz ocalić Francję przed klęską; PC EGA, Amiga

28 sierpnia 1914 r. w Sarajewie pistolet Gavrilo Principa wypalił tak nieszczęśliwie, że kula trafiła w arcyksięcia Franciszka Ferdynanda, następcę austriackiego tronu, zabijając go na miejscu.

History Line 1914-1918

Po tym wystrzale zaczęli strzelać wszyscy i to nie tylko z pistoletów, a Europa na długie 5 lat zmieniła się w poligon, w którym wrogie armie dłubały okopując się i strzelając z dział wielkiego kalibru.

Gra History Line rzuca Cię gdzieś na front zachodni. Będąc Niemcem lub Francuzem musisz pokonać przeciwnika na powierzonym Ci odcinku. Wydarzenia na Twoim odcinku w żaden sposób nie odzwierciedlają rzeczywistej sytuacji na froncie. Jednak pomiędzy turami, z których każda odpowiada 2 miesiącom walk masz dokładny raport o tym, co dzieje się na frontach. Wiadomości historycznych dostarcza również intro wyjaśniające przyczyny wybuchu I wojny światowej. Gra składa się z 24 misji, o zróżnicowanym stopniu trudności, niezwiązanych z przebiegiem walk na frontach. Wśród nich znajdują się scenariusze typowo lądowe i wprowadzające jednostki morskie. W miarę rozwoju technologii wprowadzane są coraz nowsze rodzaje uzbrojenia.

Do dyspozycji gracza prócz jednostek bojowych pozostają fabryki, budujące nowe jednostki, i warsztaty naprawcze, remontujące wojska, które oberwały podczas walk.

History Line nie należy do gier łatwych. W kolejnych misjach wojska przeciwnika zyskują coraz większą przewagę mając więcej fabryk, więcej jednostek na początku misji i mogąc produkować jednostki chwilowo dla Ciebie nieosiągalne. Jedynym pocieszeniem jest powstrzymywanie się wojsk komputera przed frontalnym atakiem. Daje Ci to czas na przygotowanie do odparcia jego późniejszych, w gruncie rzeczy dość anemicznych ataków. Najlepiej poczekać na niego z artylerią. Gdy wejdzie w jej zasięg walimy do niego jak do kaczek. Artyleria nabiera doświadczenia i z każdą salwą jest skuteczniejsza (dotyczy to też in-

1. Castless II

2. History Line

3. Global Effect





Global Effect

Global Effect to program, przy którym spędziłem wiele godzin i z pewnością do niego powrócę. Autorzy wypuścili produkt poruszający modny i ważny ostatnio temat - ochronę przyrody.

Krótko mówiąc, mamy możność prześledzenia wpływu wytworów cywilizacji na środowisko naturalne Ziemi. Dla gracza nie ma taryfy ulgowej - nie można wybrać prostszej wersji gry, tak jak nie da się zmienić praw rządzących przyrodą.

Cel gry jest prosty - przeżyć. Przekroczenie cienkiej linii, która wyznacza zdolność Natury do samooczyszczania się powoduje koniec gry. Do obowiązków gracza należy kontrolowanie zmian w środowisku, jeżeli chce kontynuować grę. Energia, jaką dysponujemy, wykorzystywana jest nawet przy wydawałoby się, naturalnym poruszaniu się po planecie.

Ogólna zasada jest prosta. Należy dążyć do tego, aby zachować kontrolę nad wszystkim, nie wyłączając poczynań komputera.

Zalecam też dużą ostrożność przy częstym korzystaniu z opcji programu, gdyż każdy ruch ma swoją cenę. Ot, trochę życia w świecie gier.

Mocne strony programu to grafika i komunikowanie się z graczem.

W dopracowanie szczegółów włożono wiele wysiłku. Gra wymaga rozwagi w postępowaniu. Każdy nieprzemyślane wybudowanie dodatkowych bloków, niepotrzebnych zakładów usługowych bądź zaniechanie sadzenia lasów i rekultywacji zanieczyszczonych terenów ma swój, najczęściej negatywny skutek. Można zmierzyć się z komputerem, zagrać samemu lub z przeciwnikiem. Programiści z Millenium umożliwili sprawdzenie efektów własnych poczynań na Ziemi na różnym etapie jej rozwoju. Możemy więc wybrać epokę lodowcową, bądź Ziemię pokrytą tropikalnymi lasami.

Po obserwacjach jaki skutek wywołały, niewinne moim zdaniem działania, pocieszam się, że jest to tylko symulacja a przyroda to twór złożony, który nie reaguje w sposób aż tak gwałtowny, jak w "Global Effect".

Niuniek N



Podobne:

SimCity - jesteś burmistrzem miasta i musisz zapewnić jego rozwój regulując podatki, walcząc z przestępczością, skażeniem środowiska i spełniając inne obowiązki zawarte w książce "Co każdy burmistrz wiedzieć powinien"(wyszła już wersja II tej gry - inne scenariusze, i wersja na Windows dla PC); Amiga, Atari ST, PC VGA

SimLife - równowaga środowiska naturalnego została zachwiana, więc musisz ją przywrócić; PC VGA

nych jednostek). Jednostki z dużym doświadczeniem, które poniosły straty, należy w podskokach odesłać do depotu, aby nie została z nich mokra plama. Tam są uzupełniane.

Grę zaliczyłbym do ciekawych, a przy tym dopracowanych graficznie (krótkie animacje podczas walki). Jak tylko TS dojdzie do 100 stron objętości, z pewnością skreślę jeszcze o niej parę słów. Warto!

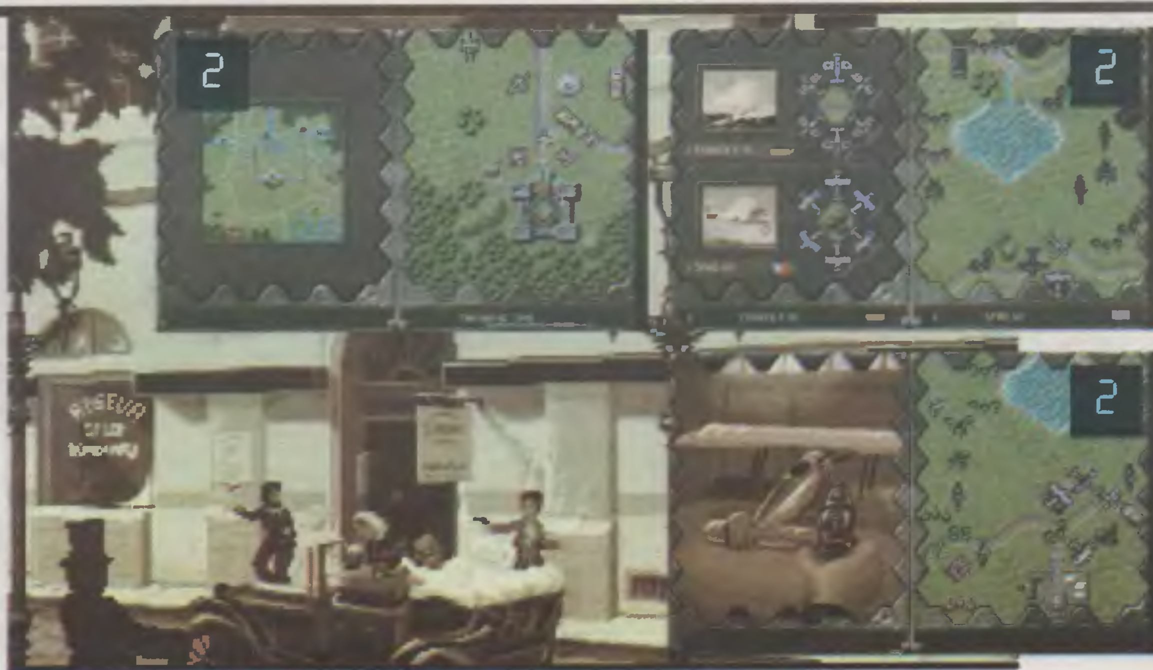
Sir Haszak

Podobne:

Battle Isle - poprzednik History Line; zrobione w tej samej konwencji, ale niektóre rodzaje wojsk są "nie z tej ziemi"; Amiga, Atari ST, PC VGA, EGA

Battle Isle '93 - ulepszona wersja dostępna na razie tylko na Amigę (a może już nie tylko?).

Perfect General - dowodzisz wojskami lądowymi i w kolejnych bitwach musisz pobić przeciwnika, jako obrońca powierzonego terenu lub jego najeźdźca; Amiga, Atari ST, PC VGA



DRAGON'S LAIR: ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE



Następna, już trzecia część tej gry, a właściwie wspaniałego animowanego filmu, nie przynosi specjalnych nowości. Zresztą tak naprawdę trudno się doliczyć, która to już część, najważniejsze że prawdopodobnie będą następne. Tym razem prezentujemy epizod pt. Curse of Mordread.

Pretekstem do niezapomnianych przygód jest kolejne porwanie ukochanej Daphne. Nasz bohater znów o włos unika śmierci. W tym odcinku mamy okazję poznać z bliska menu kotów (opowieść z cyklu "z jakiego mięska jest Whiskas?") i nietoperzy, dowiadujemy się jak bije zegar oraz jak nie stracić głowy na pirackim statku. Przy okazji możemy zwiedzić świat po drugiej stronie lustra (idąc tropem Alicji z Krainy Czarów). Niestety nasz bohater nie jest tam mile widzianym gościem i za brak refleksu jest w najlepszym wypadku przypiekany smoczym ogniem.

Aby mu pomóc w szybkiej i niebezpiecznej wędrówce proponujemy wciskać poniższe klawisze:

1. ... góra, strzał... strzał
2. prawo
3. strzał
4. strzał
5. lewo
6. lewo
7. góra... dół, strzał
8. prawo, strzał... lewo, strzał
9. góra... lewo.. prawo
10. ... strzał... lewo
11. góra... prawo
12. lewo... strzał
13. góra
14. lewo... dół... prawo... prawo... dół... strzał... góra
15. lewo, dół... prawo, strzał
16. strzał... strzał
17. lewo
18. ... strzał... dół, prawo
19. prawo, góra... strzał, góra... strzał
20. strzał, strzał
21. dół, strzał... strzał... lewo
22. góra... góra, prawo... góra, prawo
23. ... prawo, góra... prawo, prawo
24. dół... lewo
25. dół, prawo... prawo, strzał

i jak to w tej grze już kiedyś bywało, zobaczysz długie blond włosy...

Giant

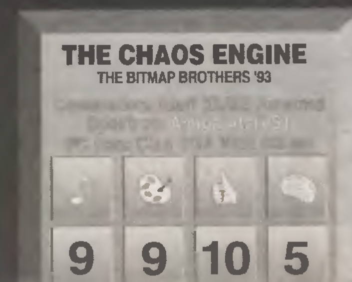




Początki sięgają momentu gdy jeszcze nie było niczego oprócz nicości. Wtedy to nagle coś się porąbało i nastąpiło to co dzisiaj nazywamy Wielkim Wybuchem. Od tego momentu zaczął się nieustanny wyścig ku nowemu, ewolucji i postępowi. Cały Wszechświat, zresztą po dziś dzień, rozrasta się i tworzy coraz to dziwniejsze rzeczy. My skupmy się na jego bardzo maleńkiej

THE CHAOS ENG

© THE BITMAP BROTHERS







GINE

992-3

cząstce, którą jest oczywiście nasza kochana Ziemia.

Ta mała i na pierwszy rzut oka niezbyt interesująca planetka rozwijała się normalnie, dopóki nie powstało coś tak przewrotnego i niezrozumiałego jak człowiek. On to, gdy tylko zszedł z drzewa rozpoczął różnego rodzaju działania prowadzące do zniszczenia wszystkiego co istniało wokół niego, a co za tym idzie i siebie. Gra pt.: CHAOS ENGINE wprowadza nas w czasy przyszłości, gdy ludzka cywilizacja tak namotała że nie jeden filozof chciałby przestać śnić. Naukowcy wymyślili sobie, że gdyby można było pozmieniać trochę przeszłość to teraz byłoby lepiej. Specjalnie do tego celu wybudowali maszynę cyfrową, przy pomocy której rozpoczęli zabawę z czasoprzestrzenią. Maszyna - jak to maszyna - szybko się uczyła i tak się wycwaniła, że wkrótce wszystkie jej poczynania obróciły się przeciw ludziom. Od zamieszania jakie powstało dzięki niej nazwano ją CHAOS ENGINE. Ludzie, aby ratować siebie, organizują wyprawę mającą za zadanie całkowite zniszczenie CHAOS ENGINE'a. Czy im się uda? To jak zwykle w grach bywa zależy tylko od Ciebie.

Nasza grupa śmiałków nie będzie zbyt liczna, składa się ona tylko z dwóch zuchów. Jeżeli wybierzemy wariant na jednego gracza, pierwszym bohaterem będziesz sterował Ty, a drugim komputer. W przypadku gry we dwóch sprawa jest jasna że obsługa obydwu wojaków należy do Ciebie i partnera. Żeby nikt nie kwękał że nie ma dużego wyboru, tych dwóch maniaków wybierasz z grupy sześciu gigantów. Każdy z nich ma inny charakter, zdolności, wyposażenie i inne takie tam. Postaram się krótko przedstawić każdego z nich.

MERCENARY - bardzo dobry żołnierz, mający hopla na punkcie wszelkiego rodzaju broni.

BRIGAND - odważny, gotowy na każde trudne zadanie. Jest doskonałym zabójcą potrafiącym bez wahania poderżnąć gardło.

GENTLEMEN - silny, bystry i do tego jeszcze kulturalny. Zabija pewnie i szybko, ale wszystko co robi ma w sobie elegancję i wyrachowanie.

NAVVIE - najsilniejszy z całej grupy. Bardzo dobrze walczy ciężką bronią. Z pozoru wyglądający przeciętnie ma w sobie potężną siłę niszczenia.

THUG - bardzo podobny do NAVVIE'go. Jest mutantem człowieka. Może nie jest najmądrzejszy, ale jaki silny!

PREACHER - najmądrzejszy z całej szóstki. Jego inteligencja i fanatyzm religijny nie są zbyt dobrą rzeczą. Potrafi być nieobliczalny, przez co nie ufaj mu zbyt bardzo.

Każdy z bohaterów ma następujące cechy:

SKILL - umiejętności podnoszące nasze możliwości, np.: prędkość.

HEALTH - zdrowie, liczba ran jakie można odnieść przed eliminacją z gry.

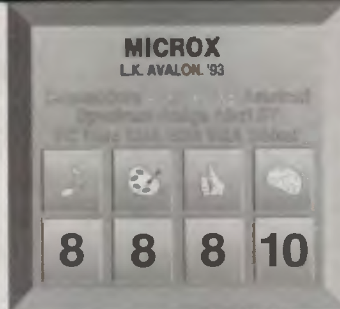
SPEED - prędkość, czyli jak szybko przebieramy nóżkami.

INT - inteligencja. To dotyczy tylko gracza sterowanego przez komputer. Najlepiej wybrać komputerowego gracza jako najinteligentniejszego.

Gdy wybierzesz już odpowiednich śmiałków, czas przystąpić do zadania. Będziesz musiał przejść przez cztery obszary (THE FOREST, THE WORKSHOPS, FORTESQUE MANSION, THE CELLARS), każdy składający się z czterech stref. Co dwie strefy mamy możliwość wejścia do sklepu, gdzie za zebrane po drodze pieniądze możemy podnieść własne cechy charakteru. Na końcu oczywiście czeka na nas ostateczna walka z samym Silnikiem, oraz sekwencja końcowa (nie zapomnijcie włączyć dźwięku, warto posłuchać).

EMILUS

MICROX



Gra pod tytułem "Atomix" swojego czasu święciła triumfy na różnych typach komputerów, niestety małe Atari było niedowartościowane.

Na owo dowartosciowanie trzeba nam bylo czekać aż do bieżącego roku, kiedy to L. K. Avalon wypuściło na rynek grę pod tytułem "Microx" - odpowiednik "Atomix'a" na Atari XL/XE. Pierwsze wrażenie było dobre (czterogwiazdkowe, trzymając się standardu nowosci). Dlaczego? To proste - gra jest "dobrze narysowana", muzyka też niezła (choc ściągana z "Draconusa", co od razu "rzuca się w uszy" po uruchomieniu gry), a i sens niegłupi - gracz "składa" różne związki chemiczne z atomów, które na domiar złego leżą w labiryncie, charakterystycznym dla każdego poziomu. Od razu widać, ze nie jest to zadanie łatwe. Cóż, "Microx", należy do gier, w których dobrze działający joystick z auto-fire nie jest niezbędny: tu liczy się Twoj intelekt Drogi Czytelniku. Żeby nie było Ci za łatwo, autorzy gry wymyślili dodatkową atrakcję - upływający czas.

Wygląda na to, że nic, tylko isc się powiesic. Nie jest tak źle - jeżeli masz kroplę oleju w głowie i trochę wolnego czasu, rozwiążesz każde zadanie. Są one najprzeróżniejsze: na pierwszym poziomie, na przykład woda (notabene: z błędem, ale o tym później), na drugim aldehyd mrowkowy (Kopalny uparł się, że sprawdzi czy w grze występuje cząsteczka alkoholu etylowego, ale po kilku godzinach spędzonych przy komputerze, zniechęcił się i stwierdził, że woli składać cząsteczki etanolu z drożdży i cukru, niż z poszczególnych atomów)...

Po uruchomieniu gry, pojawia się oczywiście strona tytułowa, brzdąka muzyka, żywcem niemalże wyjęta z "Draconusa", ale nic to - dobry wzorzec nie jest zły. Do wyboru mamy dwa warianty: normalna gra (fire w joysticku), oraz trening (klawisz START). Trening, to "tylko" układanie związków, natomiast podczas normalnej gry zaczynają się schody - po ułożeniu cząsteczki musimy poprawnie odpowiedzieć na jedno z pytań testowych. Proba jest tylko jedna, co oznacza, że błędna odpowiedz powoduje ukazanie się napisu "GAME OVER", po czym możesz robić wszystko od nowa. Samo układanie poprzedzone jest obrazem cząsteczki, jej nazwą w języku angielskim, kolejnym numerem zadania, oraz czasem, w którym musimy uporać się z zadaniem. Dopiero teraz możemy przystąpić do rozwiązywania.

Podczas układania, należy wybrać kursorem potrzebny nam atom i nacisnąć fire. Kursor stanie się "kratkowany", po czym możesz zacząć przemieszczanie. Czynnikiem utrudniającym jest fakt, że raz poruszony atom, przesuwa się dopóki nie natknie się na jakąś przeszkodę - scianę labiryntu, lub inny atom. W momencie gdy się zakałapuckasz lub pomylisz tak, że ułożenie cząsteczki jest już niemożliwe, naciskając OPTION konczysz grę. Gdy ułożysz poprawnie całą cząsteczkę, labirynt znika, a Ty przechodzisz do następnego etapu (odpowiadając na zadane pytanie, rzecz jasna). Wraz ze stopniem zaawansowania w grze, zwiększa się komplikacja cząsteczek, oraz stopień trudnosci.

Poważnym błędem (wręcz merytorycznym) jest fakt, że Szanowni Autorzy probują zasugerować nam, że woda (poziom 1) jest nie cząsteczką kątową, lecz liniową - ułatwia to zaprojektowanie labiryntu, lecz powoduje niewłaściwe utrwalenie się wyglądu cząsteczki, co może mieć fatalne następstwa na klasowce z chemii. Gdyby zamiast "woda", napisano np. "dwutlenek węgla", wszystko byłoby OK.

Kolejną wadą jest niemożność kontrolowania czasu - o fakcie, iż należy konczyc dowiadujemy się dopiero na dziesięć sekund przed upływem "terminu" - utrudnia to właściwe rozplanowanie rozgrywki. Czy naprawdę nie dałoby się wstawić gdzieś choćby malutkiego stopera? Nawet do wspaniałej skądinąd muzyki, można się przyczepic: zbytnie podobieństwo do "Draconusa" troszeczkę drażni. Te i inne uproszczenia (lub jak kto woli - wady), nie powinny jednak zrażać do gry, jeśli zamiast edukacyjnej, potraktujemy ją jako zwykłą logiczną. Z tej roli "Microx" wywiązuje się wspaniale.

Kaczor

FORMALDEHYDE

Kampania Wrześniowa

KAMPANIA WRZEŚNIOWA
L.K. AVALON '93

1	2	6	7

Jak wygrałem II Wojnę Światową, czyli "Kampania Wrześniowa"

Pierwszy września 1939, godzina piąta rano, początek Drugiej Wojny światowej. Rozpoczęły ją salwy z pancernika Schlezwig Holstein. Cała potęga militarna faszystowskich Niemiec runęła na samotną Polskę. Atak lądowy, wspierany ogromną ilością samolotów i broni pancernej miał w ciągu miesiąca zmieść Armię polską z powierzchni ziemi. Kampania wrześniowa jest próbą rekonstrukcji tego okresu pod względem militarnym i taktycznym. Niestety, jest to tylko próba i to w dodatku nieudana.

W grze brakuje sensownego odwzorowania rodzajów i jakości wojsk, jakimi dysponowały obie strony. Jedyne na co autorzy zwrócili uwagę, to rozróżnienie czołgów, piechoty, artyleria (działa) oraz konnica w formacjach Polskich i wozy pancerne w Niemieckich.

Ekran gry podzielony jest na dwie części. Górną część zajmują informacje dotyczące jednostki, jej siły w punktach, pogody, oraz terenu na jakim znajduje się strzałka (kursor). Dolna część to mapa. Nie jest ona wykonana zbyt starannie, jednak daje się rozróżnić jednostki. Niemcy są zawsze skierowani w prawo, a Polacy w lewo. Poza tym reszta terenu jest zamazana, a miasta na pierwszy rzut oka w niczym miasta nie przypominają. Najważniejszą jednak wadą mapy jest brak związku z rzeczywistością. Nie wiadomo jak biegnie granica pomiędzy państwami, a odnaleźć konkretne miasto jest zupełnie niemożliwe ze względu na ich kompletnie anormalne położenie.

Jednostkom wydaje się polecenia w dwóch fazach. Pierwsza z nich pozwala na rozlokowanie i przemieszczenie jednostek. Druga na atak i ostrzał. Przy przemarszu każda jednostka posiada punkty ruchu, którą może poświęcić na przesunięcie. Ich liczba uzależniona jest od pogody, a więc to czy oddział przekroczy góry czy nie zależy od tego czy pogoda jest ładna czy też wprost przeciwnie. Podczas strzelania natomiast wszystkie jednostki posiadają taki sam zasięg, co jest trochę zaskakujące (działa powinny razić trochę dalej niż jedno pole dookoła). Siła ataku określana jest specjalnym wskaźnikiem siły, który jest ściśle określony na początku i ulega zmianom podczas walki. Dlatego trzeba uważać na to co i czym się atakuje.

Po wykonaniu ruchu i ostrzału wystarczy nacisnąć RETURN i poczekać na wykonanie podobnych czynności przez drugiego gracza lub komputer, zależnie od naszego wyboru na początku rozgrywki. Nawiasem mówiąc komputer jest beznadziejnie głupi, wystarczy zaatakować wszystkimi siłami od południowego-wschodu, a sukces murowany.

Na mapie zawartych jest kilka ważniejszych terenów, które wymagają opisania, są to:

GÓRY - Oddziały poruszające się po nich tracą dwa razy więcej punktów ruchu.

RZEKI - Jedynymi oddziałami zdolnymi do forsowania ich są jednostki piechoty.

POLA MINOWE - Poruszać się po nich mogą jedynie czołgi i działa. Wróg jako taki nie może przekraczać ich, jednakże czasami pojawiają się niemieckie czołgi po drugiej stronie.

MIASTA - Ważne punkty strategiczne. Pozwalają na regenerację siły oddziałów gdy te dostaną się na ich symbol.

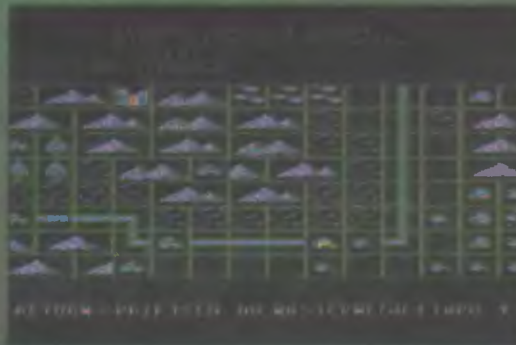
Najważniejszym celem gry jest rozbicie dowództwa wroga. Podczas gry z komputerem nie jest to takie trudne. Rozbicie go jak i wszystkich jednostek niemieckich zajęło nam w redakcji około dwóch godzin, natomiast podczas gry we dwóch dopiero sprzątaczka zmusiła naszych graczy do przerwania zabawy, o przepraszam, pracy.

Największym mankamentem gry jest zła proporcja sił. Armia polska posiada prawie tyle samo jednostek co Niemcy, jeżeli nie więcej, przez co kandyduje do rangi gry bardziej fikcyjnej niż obejmującej część historii naszego kraju.

Wygrawszy i zmieniwszy bieg historii żegna się

Wiewiór





WŁADCY CIEMNOŚCI

WŁADCY CIEMNOŚCI
L.K. AVALON 93

4	4	8	10



Każdy chyba pamięta przygody dzielnego i odważnego młodzieńca z gry "Klątwa". Nasz przyjaciel po koronacji zmienił styl życia, lecz nie było mu z tym dobrze. Wyruszył więc w świat pozostawiając los kraju w rękach najznakomitszego ministra. Po latach wrócił jednak, lecz kraj zastał szalenie innym. Panował chaos i bieda. Postanowił coś z tym zrobić.

W tym momencie przejmujesz zadanie naszego bohatera. Na początku nie masz nic, więc przyda się mieć cokolwiek. Na półce wystającej ze ściany znajdziesz pięściak, a w dziupli klucz i tabliczkę. Udaj się przed karczmę, tam w kolejnej dziupli znajdziesz magiczne jajo. Jego rozbicie spowoduje uwolnienie mocy ŻYCIA. Przejdź teraz do komnaty ze znakiem na ścianie. Tam rośnie umierające drzewo czapkowe (?). Użyj mocy, pojawi się czapeczka. Teraz rozejrzyj się trochę. W komnacie z głową tubylca użyj ponownie mocy, ożywi to jego ucho. Teraz każ mu powiedzieć prawdę. Odłam język, który wysunął tubylec i idź poszukać czaru przemiany. Jest dobrze zakorzeniony na jednej z plansz.

Przebicie glinianej ścianki pod znakiem pozwoli na dostęp do małej skrzynki, którą można otworzyć kluczem. Wewnątrz znajduje się ubranie - załóż je. W karczmie pogadaj z Pawlakiem, dowiesz się kilku ciekawych rzeczy. Pójdź według wskazówek rozmówcy i rozbij ściankę pięściakiem. Dalej w dziupli znajdziesz szklane naczynie które da ci moc NIEWIDKI. Wróć do Karczmy. Do pomieszczenia gospodarczego dostaniesz się za pomocą zdobytej przed chwilą mocy, tutaj otwórz kufer kluczem. Łopatkę zabierz, za to zostaw klucz. Następnie weź oliwę mądrości, a zostaw pięściaka. Dodatkowo obszukaj całe pomieszczenie. Teraz wróć przed chatę Kargula. Posmaruj zawiasy furtki oliwą i zostaw ją w dziupli. Przy płocie leży kość niezgody, weź ją i nakarm psy (na pewno je znajdziesz, są w dziupli!). Teraz Kargul straci opory i wpuści Cię do domu. W piecu znajdziesz coś, co da ci moc MNOŻENIA. Użyj jej od razu i pomnóż miedziaka znalezionego w karczmie, gdzie kupisz dużą butelkę wina.

Niestety karczmarka to wredna baba i wciska ci kit, tym razem butelkę z brudną wodą, więc czarem przemiany zmień brudną wodę w "spiritus rektyfikatus". Kargul będzie bardzo szczęśliwy po zażyciu owego trunku i będziesz mógł zabrać topór i zakopać go pod pniakiem.

Wróć do znaku i z dziupli weź zapalniczkę, a spod chaty oliwę i otwórz furtkę. Gdy stoisz przed chatą Pawlaka, spróbuj otworzyć drzwi czymkolwiek, a następnie cofnij się przed furtkę. Teraz będziesz mógł wejść do środka. W popielniku zamień Czarnego Piotrusia czarem przemiany, a następnie go weź. Podobnie weź kaganek, napełnij go oliwą, którą będziesz mógł już zostawić.

Wróć do chaty Kargula i przejdź do drugiego pokoju. Znajdziesz tam bukłak. Na półce zostaw kaganek i zapal go. Po tych czynnościach zamknij drzwi. Z niszy weź magiczną laskę zostawiając zapalniczkę.

Bramę do nieba otwórz Białym Piotrusiem. Przejdź przez nią i uderz laską w skałę. Napełnij bukłaczek wodą. Na skale jest mapa, która zaprowadzi cię do siedziby władców. Jest przy tym zaszyfrowana, dlatego musisz ją odkodować. Powiem ci tylko, że a=1.

Kiedy przebędziesz pustynię dotrzesz do zamku. Na okazałym stoliczku użyj mocy życia, a staniesz się właścicielem trójki zwierzątek - psa, kota i myszki. W zamku mieszka strażnik (czy coś w tym rodzaju). Chce on abyś przyniósł jego zwierzęta. Masz do dyspozycji dziurawą łódkę, w której możesz oprócz siebie przewieźć tylko jednego zwierzaka. Można to zadanie wykonać tylko w jeden sposób. Wystarczy przypomnieć sobie starą zagadkę o kozie, wilku i kapuście. Tutaj tak samo, pies zjada kota, który nie pogardzi w samotności myszką.

Po wykonaniu całego zestawu przepłynięć łódką i przeniesieniu zwierząt strażnik przepuści cię dalej i da ci moc MĄDROŚCI. Weź kostkę rubika z wnęki. Wejdź w drzwi na wprost. Obie izby parlamentu wytrenuj znalezioną kostką, po czym zastosuj na nich moc mądrości. W ten oto sposób uzyskasz polityczne poparcie.

Wejdź po schodach na górę. W tyglu znajdziesz majątek narodowy (trzy złote monety). W głębi znajduje się trójręki mutant bez głowy. Jest to "ciało" ustawodawczo wykonawcze. Musisz dokonać "cudu gospodarczego". Tak podziel majątek narodowy, aby tygiel nie był pusty, a wszystkie ręce otrzymały po monecie. Dla mniej inteligentnych i bardziej leniwych powiem, że tygiel trzeba postawić na jednej z dłoni.

Gdy dokonasz cudu, możesz obejrzeć trening kulturystyczny na ekranie i... wyłączyć komputer. Oznacza to bowiem, że wygrałeś.

Gra jest niestety powieleniem tego co już było. Wygląda niemal identycznie co jej porzedniczka, a muzyka ogranicza się do półtorej minuty skocznych rytmów. Nic tylko klaskać i przytupywać. Bardzo to pasuje do tytułu, zwłaszcza do jego drugiego wyrazu.

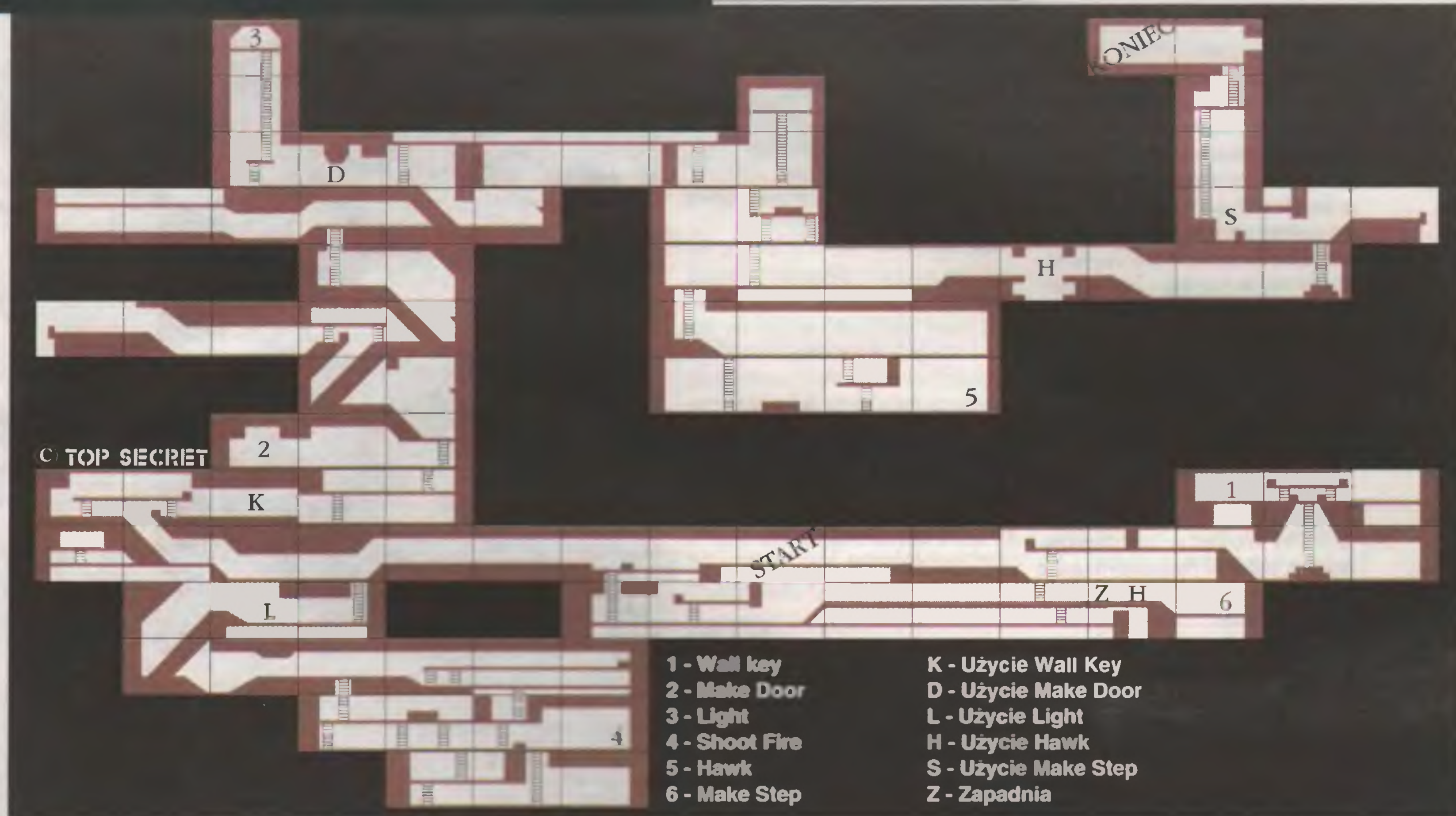
W taki oto sposób, z przekrwionymi oczami i zblazowanym umysłem żegnają się z wami

Wiewiór i Marceli

Imagine

IMAGINE
L.K. AVALON '93

4 9 7 6



Czarnoksiężnik Wormthorp już od czterech dni badał kryształ znaleziony w starożytnej świątyni bogini Mikki. Istniało uzasadnione przypuszczenie, że jest to poszukiwany od lat Kryształ Tajemnej Mocy, najpotężniejszy artefakt ówczesnych czasów. Badanie tak go pochłonęło, że nie zauważył kiedy kryształ rozjarzył się zimnym blaskiem, a kiedy spostrzegł było już za późno - zapadł w głęboki sen.

Obudził się w jakimś zamku, po którym kręcili się ponurzy ludzie, nieprzyjaźnie do niego nastawieni. Z całą pewnością nie były to jego rodzinne strony - świadczył o tym wystrój wnętrz. Na początku udał się do wschodniego skrzydła warowni, gdzie znalazł klucz (WALL KEY). Z kluczem w garści pobiegł do drzwi, na które natknął się zwiedzając zamczysko. Otworzył je, po czym kilka komnat dalej znalazł drugi klucz (WAKE DOOR). Ze znalezieniem odpowiedniego zamka nie było również większych problemów. Z komnaty na samym szczycie wieży zabrał pochodnię (LIGHT), a nuż się przyda? Przydała się, ale dopiero w podziemiach, gdzie panująca ciemność zdeprymowałaby nawet nietoperza. Zapalił ją i poszedł dalej. Znalazł czar umożliwiający strzelanie płomieniem (SHOOT FIRE), który okazał się być nadzwyczaj skuteczny. Znów poszedł do góry - może coś znajdzie, albo coś przyjdzie mu do głowy? Faktycznie coś znalazł: był to przedmiot, pozwalający zmieniać się w sokoła (HAWK). W pobliżu miejsca w którym się obudził, znalazł czar MAKE STEP. Wracając przeleciał nad dziurą, używając HAWK'a.

Udał się z powrotem na górę, aż do przepaści i ponownie HAWK wybawił go z kłopotów. W komnacie, gdzie brakowało kilku schodów użył MAKE STEP (nareszcie do czegoś się przydał). Zmęczony ganianiem po całym zamku, wlazł na samą górę i...

I to już koniec Szanowny Czytelniku. Czarnoksiężnik Wormthorp wrócił do domu i wyrzucił złośliwy kryształ do śmieci. Potem przez pół roku budząc się sprawdzał czy nadal śpi w swoim łóżku. Nie można jednakże powiedzieć, że przygoda nic mu nie dała. Otóż dała i to całkiem sporo:

1. SHOOT FOR - miał to już na początku - zabija nietoperze, oraz zmienia kierunek poruszania się ponurych ludzi kręcących się po zamku.

2. TAKE IT - umożliwia czarownikowi podnoszenie przedmiotów (dziwne - musi czarować, żeby podnieść przedmiot. Czyżby miał aż tak zwapniały kręgosłup?)

3. SHOOT FIRE - mocniejsza forma "Shoot For" - zabija nietoperze, oraz postacie.

4. HAWK - zmienia Wormthorpa w sokoła.

5. WALL KEY - klucz do drzwi nr 1.

6. WAKE DOOR - trochę inny klucz (drzwi nr 2)

7. LIGHT - pochodnia używana do rozjaśnienia ciemnej komnaty

8. MAKE STEP - budowanie brakujących schodów (do tego też potrzeba zaklęcia?)

Gra podczas pierwszego spotkania robi nienaganne wrażenie, jednak podczas dłuższego rendez-vous wyłażą na wierzch krzywe nogi panny młodej: za mało przedmiotów i zagadek do rozwiązania sprawia, że z ekranu czasami wieje nudą (zwłaszcza, jeśli czarnoksiężnik idzie z jednego końca zamku na drugi). To jest chyba najważniejszy zarzut pod adresem Autorów. Czy naprawdę zabrakło fantazji? Brak efektów dźwiękowych podczas gry również trochę denerwuje, proste piski wydawane przez komputer podczas podnoszenia i używania przedmiotów to trochę mało. Na szczęście gra posiada sporo wiele zalet, które rekompensują w pewnym stopniu wady: dosyć płynna animacja postaci, znakomita grafika, oraz efekt ciągłości - screen'y komnat sprawiają wrażenie, jakby nachodziły na siebie (góra jednego, jest jednocześnie dołem innego). "Imagine" nie jest więc grą, która wstrząśnie światem, lecz na pewno da trochę miłej i efektownej rozrywki. Polecają ją Wam:

Kaczor & Marceli

TAMER

© 1993 L.K. AVALON

TAMER
L.K. AVALON '93

8	4	3	0



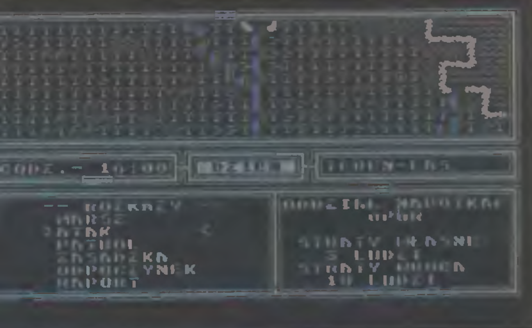


Kolejny raz Matka Ziemia narażona jest na niebezpieczeństwo. Tym razem zagraża jej komunistyczny przewrót na Jowiszu. Na domiar złego "Czerwona zaraza" zaczyna także ogarniać pozostałe zewnętrzne planety. Sytuacja jest krytyczna. Otwarta wojna nie wchodzi w grę. Trzeba działać szybko i skutecznie, dlatego do akcji zostałeś wydelegowany Ty, najlepszy ziemski as kosmosu. Twoim zadaniem jest dostanie się na Jowisza i zniszczenie głównej kwatery komunistów.

Legenda do gry jest całkiem niezła, daje nam motywację do niszczenia wszystkich wrogich statków z jakimi przyjdzie nam się zetknąć po drodze. Niestety sama gra nie jest aż tak dobra. Od strzelanki oczekuje się trochę więcej dynamiki. Moim zdaniem dobra strzelanka to ogromne ilości nieprzyjacielskich statków wylatujących na nas z olbrzymią prędkością i zasypujące nas gradem pocisków. Zdaje się, że komunizm także na Jowiszu przysporzył kłopotów gospodarczych i nasi wrogowie nie mają dość pieniędzy by wysłać flotę statków kosmicznych zdolnych zatrzymać nasz super-myśliwiec. Poza tym gra sprawia wrażenie jakby została zrobiona przy pomocy jednego z programów do produkcji gier, a autorzy dołożyli tylko ładniejszą stronę tytułową i dwie niezłe muzyczki (nawiasem mówiąc nigdzie nie można przeczytać kto jest ich autorem, nieładnie!), które są najmocniejszym atutem gry. Oprócz tego mamy możliwość wyboru czy naszej brawurowej akcji ma towarzyszyć muzyka czy efekty dźwiękowe (których słuchania odradzam). W każdym razie dużym plusem jest to, że gra została napisana w Polsce (czas wreszcie rozkręcić ten biznes). O ile mi wiadomo jest to pierwsza gra panów Suchego i Baliona, miejmy nadzieję, że następna będzie dużo lepsza. Miłej zabawy i rozwalenia bazy wroga (o ile wcześniej nie zaśniecie) życzy:

BADJOY

PATROL



Pół świata pogrążone jest w wojnie. W Europie Hitler wycofuje się pod naciskiem wojsk Aliantów. Na Atlantyku Niemieckie U-booty topią wszelkie statki. W Azji Japończycy pustoszą Chiny, a na Pacyfiku dwie wielkie floty: USA i Japonii prowadzą niekończące się walki. Wyspy na Pacyfiku to niewielkie przyczółki przechodzące z rąk do rąk. Na jednej z nich Japończycy ukryli wielką radiostację z której nadają dowództwu sygnały przekazywane im przez szpiegów.

Dowództwo wybrało Ciebie na ochotnika. Masz za zadanie odnaleźć wspomnianą radiostację i zniszczyć ją. Pod Twoją komendę oddano kilkudziesięciu ludzi, zapakowano was na okręt i potajemnie wysadzono na wyspie.

Rozkazy wydajesz za pomocą joysticka. U góry ekranu widnieje mapa, na której zaznaczone są rodzaje terenu (morze, wybrzeże, dżungla, góry i wzgórza, rzeki, bagna itp). Wrogowie nie są na niej zaznaczeni. U dołu znajduje się zestaw okien pozwalający na wydawanie rozkazów i komunikację z komputerem. Na samej górze znajdują się informacje o tym ile godzin już trwa twoja misja, jaka jest pora dnia, oraz na jakim terenie znajdują się aktualnie Twoi ludzie. Swoim ludziom możesz wydać następujące rozkazy:

- **Marsz.** Odbywać się może tylko w czterech kierunkach.
- **Atak.** Tak jak marsz, lecz powoduje większe straty u wroga.
- **Patrol.** Kilku zwiadowców idzie przodem, aby sprawdzić teren. Gdy patrol zostaje wysłany, oddział nie może się poruszać. Dostępny jest wtedy jedynie odpoczynek i zasadzka.
- **Zasadzka.** Oddział pozostaje na miejscu i szykuje atak w ukryciu. Jeżeli oddział wroga będzie przechodził tą drogą, to straci kilku gości.
- **Odpoczynek.** Powoduje pozostanie oddziału w tym samym miejscu przez godzinę i regenerację sił żołnierzy.
- **Raport.** Dowódcy plutonów meldują stan ludzi, ich liczbę oraz zmęczenie.

Do dyspozycji jest nie tylko gra, lecz także edytor plansz. Za jego pomocą możesz tworzyć własne plansze wysp. Ponadto do dyspozycji są dwa scenariusze: Patrol I i Patrol II. Pierwszy z nich daje do dyspozycji 30 ludzi i małą wyspę, drugi 50 z odpowiednio większym obszarem do zbadania. Stworzone własne plansze można wczytywać z dysku, gdy na ekranie pojawi się spis misji (misja 1 - 3 i X). Funkcję tą realizuje się poprzez wybranie ostatniej z nich.

Poruszając się oddziałem pamiętaj, że ludzie szybko się męczą. Nocą odpoczywaj i wysyłaj patrole. Za dnia poruszaj się po optymalnym terenie. Unikaj wzgórz i bagien. Wróg czai się wszędzie i nigdy nie wiadomo kiedy i gdzie zaatakuje.

Gra nie jest świetna, ale też nie jest zła. Warto w nią pograć, szkoda tylko, że szczebel trudności został w niej tak wysoko podniesiony. Grafika, jest mocno "naćkana" (nie mylić z naćpana) i tak na prawdę na ekranie niewiele widać. Bardzo przeszkadza brak jakichkolwiek dźwięków (oprócz dźwięków joysticka) oraz tego, że gracz nie ma wpływu na przebieg walki, a Japończycy są rozmieszczeni raczej losowo (w ciągu jednej misji można zabić kilka tysięcy ludzi). W Patrol można pograć, nic się nie straci, można także nie pograć, też się nic nie straci.

Mr. Undefined

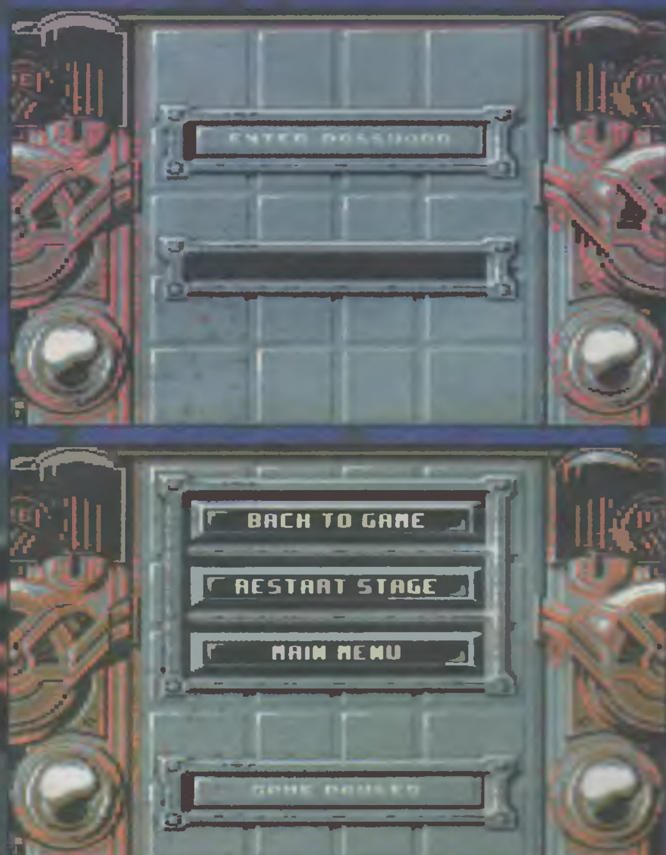
PATROL
MC BAJT '92

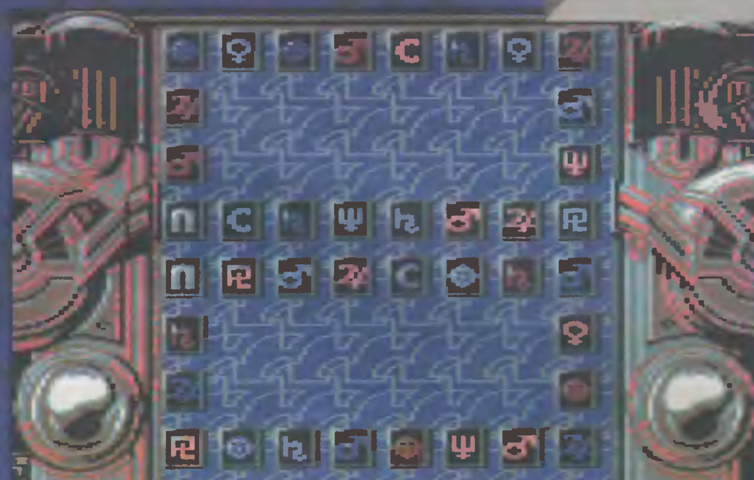
0	2	7	5

NEURONICS

NEURONICS
THALION '92

8	8	10	8





Większość osób kochających zestrzeliwanie flotylli statków kosmicznych i ekran ociekający krwią pokonanych wrogów, po pewnym czasie czuje potrzebę zagrania w coś ambitniejszego - na przykład w jakąś grę logiczną. Jedną z nich jest NEURONICS.

Zasady gry są bardzo proste: na ekranie widzimy pewną liczbę klocków opatrzonych różnymi symbolami (rysunkami, literami). Klocek można poruszyć zamieniając go miejscami z sąsiednimi. Zamieniać można tylko klocki sąsiadujące ze sobą w pionie lub poziomie, nigdy po przekątnej. Gdy zetkną się klocki (dwa lub więcej) o tych samych symbolach, znikają. Kiedy uda ci się unicestwić wszystkie klocki przechodzisz do następnej planszy i otrzymujesz do niej kod (tylko na pierwszym levelu). Pierwsze levele zapewne przejdziesz bez trudu, jednak następne sprawią ci więcej trudności z powodu dużo większej liczby elementów do zniszczenia i ich nieparzystej liczby. Oprócz zwykłych klocków napotkasz również magnesy, które nie pozwalają na poruszenie klocków stycznych z nimi i tzw jokery które reagują razem z każdym klockiem z którym spróbujesz je poruszyć. Dodatkowym utrudnieniem jest zegar nieubłaganie odmierzający czas pozostały na wykonanie zadania. Za każdą sekundę czasu pozostałego pod koniec planszy, otrzymujesz 10 punktów.

Po wgraniu programu ukazuje się nieźle wykonane graficznie główne menu składające się z następujących pozycji:

- **START NEW GAME** - rozpoczęcie gry (od pierwszej lub wybranej zdobytym wcześniej kodem planszy).
- **VIEW HIGHSCORE** - wyświetlenie listy dwunastu najlepszych graczy.
- **SELECT STAGE** - wybór planszy startowej za pomocą kodu.
- **SOUND / FX** - przełączanie pomiędzy muzyczką a efektami dźwiękowymi.
- **LEVEL (1-4)** - wybór poziomu trudności.

Różnice między poziomami trudności są następujące: na drugim jest mniej czasu na przejście każdej planszy, na trzecim plansze są, dużo trudniejsze, a na czwartym jest jeszcze mniej czasu. Liczba punktów za zniszczenie klocka zależy od levelu (200, 400, 600, 800). Aby zatrzymać na chwilę grę należy wcisnąć SPACE, pojawi się wtedy napis GAME PAUSED i trzy opcje:

- **BACK TO GAME** - powrót do gry.
- **RESTART STAGE** - cztery razy w ciągu gry daje ci możliwość ponowienia próby przejścia etapu (przydatne wtedy kiedy wykonałeś posunięcie uniemożliwiające pomyślne ukończenie etapu). Polecenie to ustawia klocki w pozycji początkowej. Liczba pozostałych jeszcze prób jest pod napisem TRY.
- **MAIN MENU** - wyjście z gry i powrót do głównego menu.

W sumie gra jest warta poświęcenia kilku godzin (lub dni) swojego życia, dzięki dobremu pomysłowi i ładnej grafice a także z powodu ładnej animacji przesuwania i znikania oraz pojawiania się klocków.

FERION

ACID RUNNER

ACID RUNNER
L.K. AVALON '93

9	5	8	5

HYDRAULIK
ASF '93

5	5	7	8

Jak sama nazwa wskazuje, Wielki Boss był wielkim bosem.

Z tą "zaszczytną" funkcją wiązało się wiele przyjemnych spraw, jedną z nich były zyski czerpane z wszystkich brudnych interesów w mieście, gdyż kwitnące handel narkotykami, alkoholem, hazard i prostytucja były pod kontrolą mafiozy. Wszystko było pięknie, aż do pewnego słonecznego dnia kiedy okazało się, że wszystkie oszczędności, oczywiście w złocie, zniknęły.

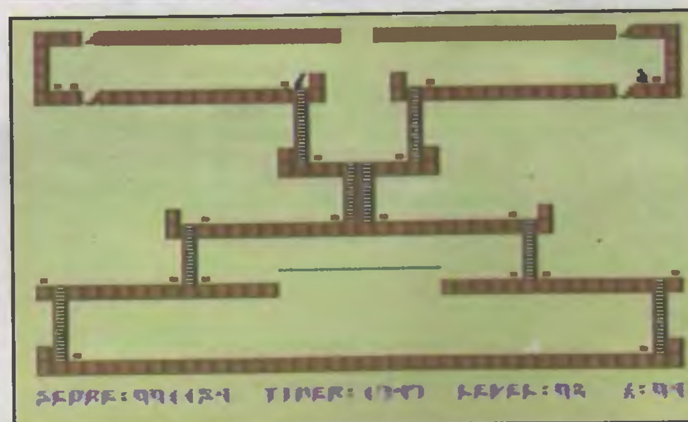
Wielki Boss od razu wysłał swoich ludzi by dowiedzieli się co stało się z jego ukochanym metalem. Po paru dniach było już wiadomo, że za zniknięcie kasy odpowiedzialny jest Jasiek Siekierka, szef konkurencyjnego gangu, który złoto ukrył w starych bunkrach. Jak zwykle do wykonania zadania wydelegowany został spec od brudnej roboty czyli Ty.

Aby nie zawieść swego szefa, a wierz mi że lepiej tego nie robić, będziesz musiał odzyskać całe zrabowane złoto. Nieźle się przy tym nabiegasz robiąc w bambuko starych zbirów Siekierki. Oprócz biegania możesz także zastawiać pułapki robiąc dziury w podłodze. Po drodze natkniesz się także na błyskające co chwile promienie, które wcale nie będą ci ułatwiać zadania. Kiedy już zbierzesz wszystkie skrzynki złota w danej komnacie otworzy się przejście do następnej.

Gra jest wykonana starannie i pomimo niezbyt wyszukanej grafiki potrafi naprawdę wciągnąć, żeby przejść dalsze etapy trzeba czasem nieźle pogłówkować. Zabawie towarzyszy świetna muzyka, a kiedy znudzą nam się już wszystkie zaprojektowane przez autorów plansze możemy zrobić własne dzięki wbudowanemu w grę edytorowi. Tym razem chłopcy z Inflexion naprawdę pokazali co potrafią. No, ale czas wziąć się do roboty bo Wielki Boss nie lubi czekać, więc bądź szybki, albo zginiesz...

BADJOY





W ostatnim czasie na rynek wyszły dwie gry o tym samym tytule. Pierwsza - zręcznościowa, wydana przez L. K. Avalon i druga - logiczna - wydana przez firmę ASF.

Opis, który czytasz Drogi Czytelniku, dotyczy tej drugiej.

W wielkiej hali umieszczone są dwa charakterystyczne punkty - źródło wody (oznaczone literą "S") i jej spływ - (litera "E"). Należy je ze sobą połączyć, zanim przez rury popłynie woda bo wtedy...

No właśnie - wtedy albo woda popłynie od źródła do spływu, albo zaleje halę.

Twój majster jednak jest wyrozumiały dla początkującego hydraulika - jego dewizą życiową jest "do trzech razy sztuka". Oznacza to, że spaprać robotę możesz tylko (aż?) trzy razy. Za czwartym razem miarka się przebierze i z hukiem wylecisz na zieloną trawkę (albo trawnik - Kopalny).

Plansza gry podzielona jest na szereg jednakowych pól. Na każdym z nich możesz położyć tylko jeden element - ten który wyświetlany jest jako najniższy w kolumnie czterech fragmentów rur, widocznych w lewym, górnym rogu ekranu. Są trzy rodzaje elementów: prosty, kolanko, oraz skrzyżowany. Jeżeli postawisz jakiś fragment na planszy, możesz go już tylko obracać.

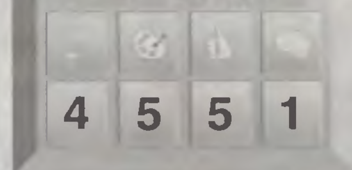
Zadanie wydaje się łatwe, lecz takowym nie jest. Czasu jest bardzo mało (czasami tak mało, że jeżeli źródło i spływ są daleko od siebie, po prostu go nie starcza) i chociaż podczas przepływu wody możesz jeszcze kończyć (zazwyczaj w popłochu) swój rurociąg, to i tak niełatwo to zrobić. Na kolejnych poziomach trudności dochodzą jeszcze pola, na których nie możesz kłaść rur (na pierwszym - jedno, na drugim dwa itp). O ile na pierwszym czy drugim poziomie to nie przeszkadza, to już na dziesiątym - owszem. Twoje wynagrodzenie zależy od długości rurociągu (im krótszy, tym lepiej) i od liczby zmarnowanych elementów (im więcej, tym gorzej). Za zmarnowany element uważa się każdy, przez który woda nie popłynie i za każdy takowy szef potrąca Ci z wynagrodzenia. Jeżeli nie ukończysz rurociągu i woda wyleje się na podłogę, za zmarnowane uważane będą te, które zostały niewykorzystane (i oczywiście potrącone z wypłaty). Oznacza to, że po każdym nieudanym rurociągu, stan Twojego konta wynosi niewiele pwyżej zera. Jest to bardzo poważna wada - jeszcze nigdy nie udało mi się skończyć gry z choćby jednym punktem (choć teoretycznie jest to możliwe). Innym utrudnieniem o którym już wspomniałem, jest fakt, iż część rury, którą postawimy da się już tylko obracać. Oznacza to, że jeden fałszywy ruch, niweluje czasami wszystkie nasze wysiłki i możemy tylko czekać na gniew bogów, o przepraszam, majstra. Mimo swoich wad, "Hydraulik" posiada też wielką zaletę - jest wciągający i mimo swojej prostoty, potafi zaabsorbować na długie godziny. Nie zawsze jest korzystne, zwłaszcza na dzień przed maturą.

Kaczor

HYDRAULIK

ANDROID

ANDROID
L.K. AVALON. '93







Paskudni Obcy opanowali bazę na planecie Hagan, należącej ongiś do Balaxian. Uciekający właściciele planety zgubili (ale jełopy) cztery moduły komputera, w którym znajduje się w plan bardzo ważnej ze strategicznego punktu widzenia bazy. Planeta ma kilka słabych punktów, które można wykorzystać po dokładnym zbadaniu planu całej bazy. Szpiegowskie sondy wysłane na orbitę Hagana, wykazały, że wrogów już nie ma, ale zostawili kupę robotów bojowych. Nikt nie chciał się podjąć misji. W tej sytuacji rząd postanowił wyasygnować bajońskie sumy na wyprodukowanie robota, którego można byłoby wysłać na okupowaną planetę.

Znalazł się w końcu konstruktor, który za pewną opłatą (bynajmniej nie skromną) podjął się zaprojektowania odpowiedniego robota, z jednym jednak zastrzeżeniem: musi on być sterowany ze statku znajdującego się w niewielkiej odległości od Hagana (ze względu na prędkość fal radiowych). Po testach sprawności, wysłano specjalnie przeszkolonego operatora, który będzie kierował poczynaniami tytułowego ANDROIDA.

W tym miejscu rozpoczyna się gra. Po bazie chodzimy facetem w kasku motocyklowym i giwerą, z której pociski lecą z taką prędkością, że niemalże można je prześcignąć na piechotę. Joystick w górę to skok. Jego powolność sugeruje, że na planecie panuje bardzo słaba grawitacja. Joystick w dół - przyklęknięcie. Lewo i prawo - poruszanie się w odpowiednich kierunkach.

Większą połowę (jak mawiała moja matematyczka) ekranu zajmuje okno akcji, drugą (tę mniejszą) wskaźniki ilości energii i pocisków. Ponadto na dole ekranu określony jest tryb (kolorowy, lub czarno - biały), który możemy zmieniać, przytrzymując klawisz HELP (Uwaga - komputer nie od razu reaguje na wciśnięcie).

Po całej bazie latają podwójne śmigłowce strzelające przed siebie, latające talerze, a po podłodze jeżdżą jakieś czołgi i pojazdy z obracającą się anteną. Należy do nich strzelać, bo jak nie Ty je, to one Ciebie (cóż - taka jest wojna). Cała grafika jest nieco toporna, sama animacja mocno przeciętna, a gra, ogólnie jak na strzelankę, jest chyba zbyt wolna.

Jak już wspomniałem, pociski są bardzo powolne, co mocno denerwuje, bo co to za strzelanka, w której oczekiwanie na efekt strzału niesamowicie się dłuży. Innym mankamentem "Androida" jest brak punktacji, która mogłaby uatrakcyjnić poszukiwania. Masz tylko jedno życie, ale zetknięcie z przeciwnikiem zabiera Ci niewiele energii, co w praktyce oznacza możliwość zakończenia gry po kilku lub kilkunastu minutach (zależnie od Twojej zręczności w posługiwaniu się joystickiem). Efekty dźwiękowe są nieco ubogie, a muzyka sprawia wrażenie "roztrzęsionej" (autor przesadził z efektem vibratta i glissand). W sumie nie jest to gra nadająca się do listy "hitów", ale i w "shitach" też bym jej nie umieścił. Według mnie plasuje się ona w dolnej strefie stanów średnich. Zastanawiającym jest fakt, że ci sami autorzy napisali też "Imagine", grę którą w rubryce "Co nowego" oceniłem na pięć gwiazdek. Dowodzi to nierówności twórców, lub tego że "Android" był pisany w pośpiechu.

Kaczor

SYN BOGA WIATRU

Poszukiwanie skarbów na miarę Indiany Jonesa, to jest to co tygrysy lubią najbardziej. Tak właśnie pomyślał profesor Dexer przekopując się przez sterty zgniłych i zmurszałych papirusów, manuskryptów i innych tego typu zapisków jakie dotrwały do naszych, a raczej profesora czasów. Wśród nich natrafił na informacje o amforach Tetaxiladesa. Od razu ślinianki profesora rozpoczęły wzmożoną produkcję na myśl o takim kąsku. Wybrał się więc Dexer do Ameryki Południowej, zahaczając po drodze o łazienkę i wycierając dokładnie usta.

Swe poszukiwania rozpoczął w ruinach miasta Inków Xenothitalan. Nałożył swój obdarty kapelusz na głowę, do kieszeni zapakował pięć noży, a do drugiej tyleż samo kamieni.

Zadanie profesorka jest proste. Musi pozbierać wszystkie amfory. Niestety, aby utrudnić mu życie, po labiryncie krążą różnego rodzaju stwory począwszy od byczych butelek, przez zahipnotyzowanych poddanych Montezumy, a kończąc na samobieżnej barierze elektrycznej. Wszystkie te przeciwności losu daje się rozwalić. Idąc za zasadą "nic na siłę, weź większy młotek" profesor rozwalać je może kamieniami, lub inną aktualnie używaną bronią.

Istnieją pewne środki, które mogą ułatwić podróż profesora po mrocznych i niebezpiecznych zakątkach Xenothitalanu. W komnatach znajdują się oprawione w piękne ramy "wielkie" arsenały broni, a konkretniej kamieni i noży. Niestety niektóre są fałszywe, tak że żadne skakanie na nie, ani na komputer nie pomoże. Ponadto czasami można znaleźć pożywne trunki w złotych dzbanach (pucharach). Wypicie ich zawartości spowoduje powrót sił witalnych bohatera. Czasami napotyka się klucze. Służą one do otwierania napotykanych po drodze drzwi, których często jest więcej niż kluczy, toteż profesorek musi otwierać tylko te, które zagwarantują mu odnalezienie kolejnej kamfory. Gdy tylko ją odnajdzie i weźmie, przechodzi do dalszej części ruin (czytaj: levelu).

Profesor ma do dyspozycji wskaźnik energii, ustawiony z lewej strony ekranu w postaci termometru. Jeżeli słupek cieczy spadnie do zera, lub profesor spadnie ze zbyt dużej wysokości, to gra zostaje przerwana. W dolnej części pola gry przedstawione są ilości posiadanej broni wyrażone cyframi, oraz nazwa poziomu na którym toczy się rozgrywka.

Jest to gra z gatunku labiryntowo-platformowych-przygodówko-strzelanin, czyli pomieszanie dokładnie wszystkiego. Jako kolejna tego typu na rynku nie wyróżnia się mocno spośród innych, lecz daje się zauważyć w niej pewne cechy, których brakuje reszcie. Jest estetyczna i można bez większego wysiłku pomachać joyem i po prostu pograć, nie wyciskając z siebie dziesiątych potów by przejść jakąś tam komnatę. Muzyka też nie jest najgorsza i można spokojnie jej posłuchać bez połykania zatyczek.

Wiewior





SYN BOGA WIATRU
L.K. AVALON. '93



NINTENDO



Mario Bross 3

Jest to już trzecia wersja przygód Braci Mario. Zyskali oni sławę dzięki firmie Nintendo, ktora wykreowała ich na światowych bohaterów. Mario jest w USA tak znany jak Superman, czy Batman. Ostatnio słyszałem, że nawet powstał o nim film kinowy z udziałem wielu gwiazd (a planety to co?). Tak więc w trzeciej części Mario wariuje, czyli skacze i robi się duży omijając jakieś żabki (nie poprawiać, to wygląda jak żabki a co!) i głupawe żółwie. Z kwadratów ze znakiem zapytania możne wytrząsnąć forsę lub inne ciekawe przedmioty. Grafika jest w porządku, a muzyka ma extra perkusję. Całość jest oczywiście zręcznościówą jakich mało (albo dużo). O i jeszcze jedno, jak dobrze pokombinować, to Mario zamieni się w takie z długim pręgowanym ogonem. Tym ogonem może wymachiwać i załatwiać tych, co go nie lubią. W żabę też może się zmienić... "Mario Bros" oczywiście polecam jako klasykę Nintendo.

✔✔✔✔✔

Top Gun 2



✔✔✔✔✔

Już po samej nazwie wiadomo o co będzie chodziło. Należy latać jak najlepiej, strzelać do wrogich samolotów i samemu unikać trafienia. Po ładnie animowanych scenkach wstępu razi trochę toporna animacja lotu. Złudzenie ruchu uzyskano w stary sposób: umieszczając na ziemi szybko przesuwające się pasy. Wygląda to sztucznie, jednak dynamiczność akcji stanowi pewną rekompensatę. Pierwszym, co spodobało mi się w tej grze, to muzyka. Autorzy gry próbowali połączyć efekty muzyczne z digitalizacja i chyba im to wyszło. Co jeszcze jest w tej grze? Otóż: latanie, strzelania i jeszcze raz strzelanie. Obiekty znajdujące się na ziemi, widziane z samolotu prawie nie istnieją. Nie ma ma to większego znaczenia, bo gracz i tak jest zajęty strzelaniem. Acha, przed lotem można wybrać sobie rodzaj broni, w jaką będzie wyposażony nasz samolot. Pomimo swej wręcz trywialnej prostoty gra bardzo wciąga.



North & South

No proszę! Czołówka prawie jak na Amidze, muzyka wysila się aby naśladować amigowska wersję. Ta gra też jest znana z "dużych" komputerów. Wersja na 8-bit Nintendo położyła duży nacisk na wstęp i czołówkę, jednak sama gra też nie została bardzo zubożona.

Jest kwiecień 1861 roku. Południowcy rozpoczęli działania wojenna zajęciem fortu Sumner. Armie dopiero się formują, tak więc szanse na zwycięstwo są rowne dla obu stron. Wszystko jest możliwe. Gra "Połnoc & Południe" przedstawia wojnę amerykanów w sposób żartobliwy, nie siląc się na zbytnią strategiczność. W zabawie od gracza wymaga się tak sprytu i zręczności, co trzeźwego myślenia. To wszystko będzie potrzebne przy atakach na fort, starciach z przeciwnikiem i planowaniu walk. Grafika jest znośna (nie napiszę, że ładna, bo widziałem to na Amigę i PC-ta), a muzyka stanowi jej dobre uzupełnienie. Zasadniczym mankamentem opisywanej tu gry jest to, że nie ma do niej dołączonej instrukcji. Rozpracowania sterowania akcją zejęło mi parę dobrych minut. Gdyby nie ten ostatni feler, to gra byłaby naprawdę extra.

✔✔✔✔



Druck Tales

Kiedy emitowano pierwsze dobranocki z serii "Kacze opowieści" to był wujek Skurcz (sam słyszałem!) Potem zawarto chyba z Disneyem jakąś umowę bo "Kacze... " były dubbingowane i był wujek Sknerus. Teraz każdy gracz NES może sam wcielić się w wujka Sknerusa, czy Skurcza, czy Sk... i dokazywać w wielu niebezpiecznych miejscach. Zręcznościówka ze Sknerusem dostarcza wielu przygód: trzeba omijać złe małpy, kaczkożerna rośliny, cwane węże i pająki. Wujek kaczor podróżuje od Amazonii przez Afrykę, Transylwanię do Księżyca. Swym przeciwnikom Sknarus potrafi przywalić laską, jednak tylko na wysokości kostek. Gra oparta o rysunkowy serial powinna mieć bajeczną grafikę. Tak jednak nie jest. Cała zabawa wydaje mi się nieco wymuszona i monotonna. Może gdyby na ekranie więcej się działo i gdyby animacja była ciut lepsza...

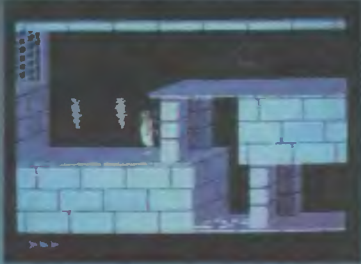
✔✔✔

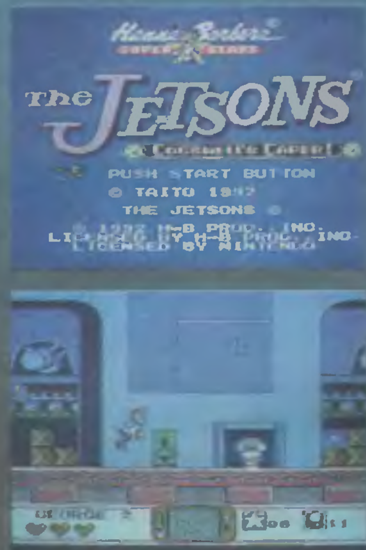
Wielki przebój na duże komputery doczekał się swojej realizacji dla Nintendo. Podchodziłem do tego z pewnym sceptycyzmem, jednak gdy zobaczyłem jak to zostało zrealizowane, to kamień spadł mi z serca. Nie zniszczono tej "historycznej" gry. "Prince of Persia" w wersji dla NES jest minimalnie gorszy od wersji np. dla PC-ta. Grafika jest podobna, a animacja niemal identyczna. Dodatkiem jest utrzymująca klimat muzyka. Dla niewtajemniczonych podam, że zadaniem bohatera, którym kierujemy, jest wydostanie się z lochów i uratowanie księżniczki ze szponów złego Wezyra. Wiele niebezpieczeństw czyha na śmiałków próbujących penetrować perskie lochy. Zaczarowani rycerze, zapadające się podłogi, system opuszczanych krat, przepastne doły, to tylko wybrane przykłady. Grający musi się wykazać nie tylko sprytem i zręcznością, ale też musi ostro główkować. Ta gra jest już legendarna, więc dobrze się stało, że jest dostępna na konsolę. Gorąco polecam.

Prince of Percia

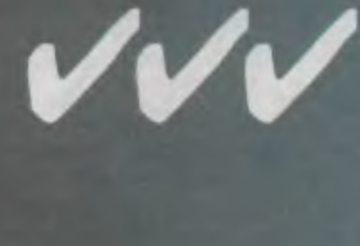








The Jetsons



Pan Jetson drzemał sobie spokojnie z nogami założonymi na pulpit sterowniczy. Ze snu wyrwał go chrypliwy głos jego kurduplastego szefa. W pewnej nielegalnej fabryce produkowane są pieniądze (produkowane, czy zarabiane?). Działalność tego zakładu, jak mówi szef, może zagrozić całej planecie. Kto ma się tym zająć? Pewnie, że Jetson. Niestety fabryka pełna jest Obcych, tak więc sprawa nie będzie prosta. Pan Jetson musi omijać różne toczące się i latające przedmioty. W grze prócz George Jetsona bierze udział robocica Rosie i podobno cała reszta rodziny. Piszę "podobno", bo tak jest w czołówce, a ja daleko nie doszedłem. Dlaczego? Bo gra jest dosyć trudna, wymaga niezłej zaprawy w zręcznościówkach.

"The Jetsons" to kolejny produkt oparty o filmy rysunkowe. Jest lepszy niż "Kacze Opowieści", ale grafice dużo brakuje do perfekcji kreskówek.

Felix the Cat





Felix jest przyjemnym kotkiem znanym z kreskówek. Życie nie szczędzi mu różnych przygód. Musi unikać wielu ślimaczących się potworków, zbierać punkty w kształcie kocich główek i skakać po platformach. No tak. Kolejna zręcznościówka, w której trzeba skakać, omijać, zbierać. To prawda, że kolejna, jednak z dobrą grafiką i muzyką. Kot Felix lata balonem i na parasolu. W arktycznym zimnie musi umiejętnie wiosłować kierując pontonem. Z opałów pomoże mu się wydostać przyjazny delfin. Acha, jest jeszcze jakaś historyjka: stary doktor mówi do kotka przez telefon: "przynieś mi torbę, bo jak nie, to ją i tak sam wezmę". Felus the Kot łapie torbę i ucieka. Tyle animowanej scenki. Dalej jest fajna, wciągająca zręcznościówka. Wszystko ma przyjemną grafikę, muzyka też jest niezła. Akcja dosyć wartka. Takie kocie Mario Bros.



Wiem, że wielu z polskich graczy w gry typu Nintendo nigdy by się publicznie (czytaj: wśród kolegów) nie przyznało jak bardzo lubą grać. Niektórzy się wstydzą, inni boją ośmieszenia, a jeszcze innym po prostu głupio się przyznać, że grają w To mając już skończone 18 lat. Tak jest u nas. A jak np. w takiej Anglii, Wielkiej Brytanii, czy Zjedoczonym Królestwie? Tam każdy gracz jest dumny z tego że gra w Nintendo. Wytworzył się nawet elitarny klub maniaków konsol telewizyjnych, tak jak kiedyś było z komputerami. Tu można pomyśleć co ten (ta?) BROMBA porównuje komputer do byle konsoli. W grach choćby do takiego ZX Spectrum można było poszukać POKE'ów na nieśmiertelność, coś po przerabiać...; a konsola? Otóż w bardziej cywilizowanych krajach można dokupić specjalne maszynki do grzebania w nintendowskich grach. Sama nazwa jednej z nich już jest znajoma: "Action Replay". Takie urządzenie można dokupić do zwykłego (8-bit) NES, SuperNES i nawet do GameBoya. Gmeranie w grach nie każdego fascynuje, więc specjalne nintendowskie POKEi może wstukać z czasopisma dla graczy. My też możemy podawać takie POKEi, jednak nie sądzę aby ktoś w Polsce miał Action Replaya do Nintendo (jeśli ma, to niech napisze).

Dzisiaj opisałem siedem (słownie: 7) kartridży dla standardu NES. Jak na konsole przystało, większość z nich to zręcznościówki. Szczególnie podobne są do siebie są: Mario Bros 3, Felix the Cat i Duck Tales. Tytuły ich wymieniłem w kolejności ich atrakcyjności. Ludzi, którzy gardzą konsolami jako urządzeniami dla małp, może przekona trochę konsolowe wydanie Prince Of Persia oraz North&South...

O kakało zniknemło,

BROMBA

LISTA PRZEBOJÓW

LISTA I LISTY



HITY

ATARI XL/XE	ATARI ST	AMIGA	PC-et	COMMODORE	NINTENDO
1.Klątwa	1.Streetfighter II	1.Street Fighter II	1.X-Wing	1.Creatures II	1. Double Dragon
2.AD 2044	2.Another World	2.Flashback	2.Test Drive III	2.Street Fighter II	2. Street Fighter II
3.Miecze Valdgira II	3.Sensible Soccer	3.Civilization	3.Another World	3.North & South	3. Adventure Island II
4.Magia Kryształu	4.Gobliiins	4.Sensible Soccer 92/93	4.Alone in the Dark	4.Pirates	4. Dragon's Lair
5.Hans Kloss	5.F-29 Retaliator	5.Desert Strike	5.Flashback	5.Microprose Soccer	5. The Untouchables
6.Przemytnik	6.Lotus III	6.Lotus III	6.Comanche	6.Giana Sisters	6. Gun Smoke
7.Raszyn 1809	7.JWW Snooker	7.Another World	7.Wolfenstein 3D	7.Rick Dangerous	7. The Flinstones
8.Miecze Valdgira	8.Civilization	8.B-17 Flying Fortress	8.Indy IV	8.Rick Dangerous II	8. Built to Win
9.Problem Jasia	9.Epic	9.Body Blows	9.Lemmings II Tribes	9.Street Fighter	9. Super Mario Bros
10.Władcy Ciemności	10.Monkey Island	10.Lemmings II Tribes	10.Prince of Persia II	10.Crazy Cars	10. Duck Tales



SHITY

ATARI XL/XE	ATARI ST	AMIGA	PC-et	COMMODORE	NINTENDO
1.Upior	1.Terminator II	1.Kick Off II	1.Alley Cat	1.Operation Wolf	1. Contra
2.Tarzan	2.Vroom	2.Terminator II	2.Barbarian	2.Hook	2. Green Beret
3.Major Bronx	3.Harley Davidson	3.Golden Axe	3.Test Drive	3.Street Fighter	3. American Gladiators
4.Green Beret	4.Rambo III	4.Prince of Persia	4.Cisco Heat	4.F-19	4. Ninja Turtles
5.Change	5.Turtles II	5.Turtles II	5.Zool	5.Robocop III	5. Predator

ŚWIAT



HITY

ATARI ST	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.Street Fighter II	1.Street Fighter II	1.Desert Strike	1.Strike Commander
2.Premier Manager	2.First Samurai	2.Body Blows	2.Betrayal at Krondor
3.Civilization	3.Rainbow Islands	3.The Chaos Engine	3.Syndicate
4.Sensible Soccer 92/93	4.Street Fighter	4.Premier Mananger	4.Beauty and the Beast
5.First Division Manager	5.Space Gun	5.Reach for the Skies	5.Eye of the Beholder III
6.James Pond	6.Elvira II	6.Sensible Soccer 92/93	6.Maniac Mansion II
7.Pirates	7.Super Space Invaders	7.B-17 Flying Fortress	7.Battle Isle '93
8.Trivial Pursuit	8.Creatures II	8.Lemmings II Tribes	8.Blue Force
9.Spellbound Dizzy	9.Hook	9.Super Frog	9.Freddy Pharkas
10.RBi 2 Baseball	10.Nobby the Aardvark	10.Street Fighter II	10.Comanche Mission Disk I

LISTA I EXPERCI



HITY

ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.Miecze Valdgira II	1.Nobby the Ardvark	1.Syndicate	1.Strike Commander
2.Barahir	2.Crazy Cars III	2.Body Blows	2.Syndicate
3.Imagine	3.Mega Starforce	3.Desert Strike	3.Betrayal at Krondor
4.Raszyn 1809	4.Creatures II	4.Goal!	4.Rules of Engagement II
5.Fatum	5.Sleepwalker	5.Street Fighter II	5.High Command
6.Władcy Ciemności	6.Rick Dangerous II	6.Dune II	6.Maniac Mansion II
7.Syn Boga Wiatru	7.Rubikon	7.Ancient Art...	7.Space Crusade
8.Dwie Wieże	8.Stratego	8.Gunship 2000	8.Beauty and the Beast
9.Klątwa	9.Dizzy Collection	9.Nick Faldo's Golf	9.X-Wing
10.Kernaw	10.Fist Fighter	10.Sensible Soccer 92/93	10.Eye of the

SHITY

ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.Kampania Wrześniowa	1.Tamer	1.Fortuna (Realm)	1.Karuzelada
2.Tank vs Tank	2.McDonald's Lands	2.Zgadula	2.Crystal Keys
3.Hydraulik (L.K.Avalon)	3.Moonwalker	3.Morph	3.Sense of Fire
4.Zbir	4.Lethal Weapon	4.First Fight	4.Dynamo
5.Jumping Jack	5.Hook	5.Global Gladiators	5.Super Space Invaders

Piękne Lato, nie ma co...

Ach ten lipiec, szkoda że już koniec. Ale przecież po nim jest sierpień a to już tak blisko do szkoły do pięknych koleżanek, miłych nauczycieli i tego całego...

Zacznijmy jednak optymistycznie od rozwiązania konkursu z numeru TS3/16, gdzie udało mi się przekonać kilka osób do napisania własnego dokończenia przygody literackiej w jakiej uczestniczyła Małolata z koleżanką, Kopalny, oraz wasz ukochany Emilus (a propos ja jestem Emilus a nie Emilius, Debilius, czy kochany kociaczek).

No to teraz kawę na ławę, czyli kilka co lepszych listów od was miłe czytelniczki i czytelnicy.

"Na poezji się nie skończyło/ i po dziewięciu miesiacach co´ przybyło/ i to do Emilusa i Kopalnego podobne było./ Bo takie są skutki listy układania./ gdy się nie założy ochronnego ubrania."-spłodził GRZEGORZ (Poeta z ciebie będzie, ale to było trochę inaczej).

"Dziewczyny znudzone poszły spać, a wy we dwóch usiedli´cie do komputera i grali´cie do wczesnych godzin rannych. Małolata była I nagrodą w nocnych bojach."-urodziła MARKO (Brzmi nieźle, a tak prawdę mówiąc to jeste´ blisko).

"Hurra nareszcie miesięcznik. Tak trzymać. Co do Małolaty z koleżanką, to tylko SEX PARTY. (FREE BEER - then I be hear)."-przetlumaczyl JASIU (Anglistą to ty nie jeste´ ale jak będzie impreza to przyjeżdżaj).

"Niewiedziałem, że Kopalny może z dwoma na raz! Emilius ty ´wintuchu znów podglądałe´!"-wymy´lił P.C.ollins (Oj bujną masz wyobraźnię, a tak swoją drogą Phil, to jaki będzie twój następny album?).

"Wszyscy się pieprzyli jak dzikie osły!!! HA! HA!" - spieprzył BODEK (No widziala pani jaki czajnik!).

"Wiecie co robili??? Grali w szachy!!! TO co´ dla mnie!!!"-matował MANIAK SZACHÓW (Piękne posunięcie, ale ostatnio jak grali´my z Kopalnym w szachy to po jakim´ czasie skończyły się nam figury i zaczęli´my rzucać butelkami).

"Małolata poszła w damoj (lub dom, chate, mieszkanie). Koleżanka dała w morde Kop...(itd) i też poszła w...(pat w.)" - przywalił SESKA (Spoko, aż tak nie było. Ja nie mieszkam na Pradze).

Dzisiaj wy mieli´cie głos, ale za miesiąc przygotuję dla was co´ extra no to do przeczytania.

EMILUS

Miejsce na korespondencję

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa

Miejsce na korespondencję

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa

Miejsce na korespondencję

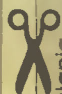
Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa



Odcinek do wysłania

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

odpis



Datownik

podpis przyjmującego

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata



Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata



Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata



Datownik

podpis przyjmującego

Liczba kolejnych zeszytów / Tytuł	3	6	12	liczba egz.
Bajtek	X	75000	150000	
C&A	30000	60000	X	
TOP SECRET	37500	75000	X	

Kupon ważny do 30.09.1993 r

Co by zaprenumerować...

Bajtek — Magazyn komputerowy dla wszystkich - początkujących i zaawansowanych, dużych i małych, 8- i 16- bitowych.



Miesięcznik dla posiadaczy C-64 i Amig - programowanie, używanie, kabelki, stacje, czyli wszystkiego po trochu.

TOP SECRET — Co tu się rozpisywać - obejrzyj to, co trzymasz w ręku!

Warunki prenumeraty:

- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.
- Jeżeli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła, prosimy o kontakt.
- Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy.
- Na kopercie z kuponem prosimy wyraźnie napisać "PRENUMERATA".

Pole do popisu

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba, a jak mu się nie podoba - może nic nie robić. Jeżeli coś zrobicie, możecie to do nas przysłać, ale możecie tego nie przysyłać. Pełna swoboda.

WRÓCIMY! PISMO ZWIĄZKU WYGNANYCH Z TOP SECRETU, NR 1/93

Światełko dla grafika.

Z przyczyn tzw. objektywnych i niezależnych od niektórych członków redakcji w tym numezre brak konkursu. Mimo to dając odpór zgrai nieodpowidzialnych zdrajców idei trawniczka dla wybranych, rozlosujemy po powrocie do władzy - oby nastąpił jak najszybciej - kilkanaście prenumerat wśrud naszych wiernych zwolenników, którzy nadeślą wypełnione kupony! Precz z triuwmiratem! Niech Żyje Naczelny i jego świta!

W związku z zaistniałą sytuacją i koniecznością ukrywania się zepsołu przed siepaczami triumwiratu poszukiwany jest chętny do koszenia tranwiczka, najchętniej mieszkaniec Warszawy: Bródno lub Targówek. W imię naszej świętej sprawy zgłoszenia nadsyłajcie na adres redakcji, postaramy się je przechwycić z brudnych rąk triumwiratu. Nie będzie Emilus pluł nam w twarz! Haszak do gazu!

Dziękujemy: MP W-wa: 10 zł, WN W-wa: 5 zł, SS: - 1E9 zł, Pan z kiosku - 3000 zł reszty, MJ W-wa: skład, i wielu innych.

W nocy z piątku na niedzielę na ścianie rezydencji Naczelnego pojawił się przygotowany przez naszego zwolennika rysunek:

PRECZ Z ZAPLUTYMI KARŁAMI TRYUMWIRATU!
TRAWNIKA I TOPSECRETU!

Podjęta niespełna miesiąc temu próba zamachu stanu, jaka odbyła się w naszej redkacji, wstrząsnęła oipnią publiczną. Warcholskie elementy, które wyszły spod biurek i rozpanoszyły się po trawniku, wyobrażają sobie, że mogą zastąpić starannie dobrane grono fachowców, dotychczas regudających Top Secret. Nie dopuścimy do upadku pisma, wynajęliśmy już kilku ukraińców z pałkami i nożami, szykujemy się do wkroczenia na teren redakcji. O dalszych postępach zawiadomimy w następnych numerach biuletynu.

Uwaga, zaginęła mało używana Małolata, w domu czeka zapłakany Kopalny. Nagroda!

W związku z pogłoskami o śmierci Naczlenego, jakoby ściętego, informujemy, że Naczelny żyje, a nawet podobno widziano go w Lidzbarku Welskim i okolicach.

Za Zespół: N.K, BM, PD

LISTA PRZEBOJÓW

komputera typu ....

HITY



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

SHITY



1
2
3
4
5
6
7

HIGH SCORE

OLIMPIADY I WYŚCIGI

Tu wklej swoje zdjęcie:

XYWA:

Bajtek

jest najstarszym i największym pismem komputerowym w Polsce. Wydawany jest nieprzerwanie od 1985 roku, a jego nakład sięga 100.000 egzemplarzy. Pismo adresowane jest głównie do młodzieży w wieku licealnym, choć nie brak wśród czytających osób starszych i młodszych.

Bajtek jest adresowany do użytkowników różnych typów komputerów, zarówno 8-bitowych jak: **ZX Spectrum, Atari XL/XE, Commodore 64, Amstrad** oraz 16-bitowych: **Atari ST, Amiga i IBM PC**. Oprócz działów poświęconych konkretnym maszynom, czytelnic ymogą znaleźć wiele ciekawych materiałów ogólnych, poświęconych nowościom sprzętowym i programowym (rubryka Micromagazyn) oraz zastosowaniom komputerów w szkole i pracy. Nieodłączną częścią pisma są testy sprzętu i oprogramowania dostępnego na rynku. Oprócz zwykłych walorów poznawczych ułatwiają one dokonanie zakupów, szczególnie w połączeniu z danymi o cenach urządzeń na rynku wtórnym zawartych w rubryce „Giełda".

Bajtek to również rozrywka. W dziale „Co jest grane?" prezentowane są opisy gier, zasługujące naszym zdaniem na uwagę.

Cena pisma w prenumeracie jest niższa i wynosi 12.5 tys. zł.

TOP SECRET

jest wysokonakładowym (130 tys. egzemplarzy) miesięcznikiem poświęconym grom komputerowym i wszystkiemu co się z nim wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tipsy), a nawet kompletne sposoby ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów – jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Jest taktycznie – przegląd gier strategicznych.

Listy – ciekawostki z korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks – czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Pismo w prenumeracie kosztuje 12,5 tys. zł (cena kioskowa 15 tys.).

Commodore & Amiga

to ogólnopolski miesięcznik o nakładzie 70 tys. egzemplarzy, poświęcony w całości komputerom **C 64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. Znaleźć tam można opisy programów, sprzętu, peryferii, ciekawostek. Specjalny dział dla początkujących pozwala „świeżo upieczonym" nabywcom poznać podstawy programowania i obsługi komputera.

Miłośnicy majsterkowania znajdą praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu.

Commodore & Amiga prezentuje również gry, są one specjalistycznym uzupełnieniem materiałów z Top Secret.

Cena pisma w prenumeracie wynosi 10 tys. zł (w kioskach 12 tys.).

Zapraszamy!

HEROSI

Zauważyłem, że do redakcji dochodzi coraz więcej osób (Sir Haszak itd.), czy to możliwe dla zwykłego śmiertelnika?

MR. FANThomas I

Niemożliwe. W zasadzie przyjmujemy tylko nieśmiertelników. Jeśli już mają być śmiertelnicy, to niezwykli (herosi, albo coś takiego).

Gawron

REKLAMY

Gdy widzę reklamy, a w szczególności kończące się hasełkiem "Zapamiętaj! HOME SHOPPING..." to mam wielką ochotę komuś zapie... (a miałem nie bluzgać!)

R. Konecki

Jeśli nie byłoby HOME SHOPPING to TS nie kosztowałby 15 tys. a 30 tys. złotych (papierowych) polskich. My, w dobrze pojętym interesie czytelnika, jesteśmy gotowi przyjąć reklamę nawet BETONOWYCH SLIPÓW z HARTOWANĄ GUMKĄ, byle cena nie wzrosła. A poza tym KTO ŚMIE TWIERDZIC, że HOME SHOPPING NIE JEST WSPANIAŁĄ FORMĄ SPRZEDAŻY?!

Sir Haszak

WALORY PAPIERU

Opis do ANOTHER WORLD (TS 11) jest gorszy od papieru toaletowego!

Pecetowiec

Muszę stanowczo oświadczyć, że dzięki procesowi uszlachetnienia papieru, na którym drukowany jest TS, ma on lepsze właściwości zbierające od toaletowego. A poza tym grę opisywano w wersji Amigowej i stąd ten pożałowania godny incydent.

Emilus

Dekalog "Top Secretu"

1. Czytaj Top Secret
2. Czcij Naczelnego i załogę jego.
3. Pieniędzy nie żałować;
Top Secret kupować.
4. Wertować, oglądać, oglądać, wertować; szmalcu nie żałować.
5. Przechowywać w suchym miejscu.
6. Nie mówić na daremno słów TOP SECRET
7. Trawniki równo kosić (zgodnie z regulaminem paragrafu 44 punktu 5 kodeksu karnego Top Secretowego).
8. Opisów dennych nie przysyłać
9. Nie pożądaj... Naczelnego (wybacz Borek)
10. Bądźcie dla siebie dobrzy.

DR. Jakesz

PIRACTWO

Dlaczego po przejściu etapu w LAST NINJA I lub II gra się zawiesza?

P. M.

A dlaczego (he! he!) nie mamy licencjonowanej wersji programu tylko kiepsko (uaaa! uaaa!) zrobionego cracka?

Gawron

SERDECZNOŚCI

Trzymajcie się ST-owcy! Wywieziemy Amigowców na taczkach, nie będą nam tu zawadzać!

Marcin Ł.

Czuję biznes! Otwieram wypożyczalnię taczek (lepsze to od koszenia)! Ceny konkurencyjne (do uzgodnienia).

Gawron

KUPIĘ,
SPRZEDAM,
ZAMIENIĘ

Bardzo proszę, a nawet błagam o przysłanie mi gier: Microprose Soccer lub Stret (a może Street?) Fighter. W zamian oferuję dowolnie wybraną kasetę z grami, a mam ich 22.

Piotr Kamiński

Z pewnością wysłałbym nawet listem poleconym (sam bym poleciał), ale nie wiem gdzie nalepić znaczek. Na razie doszedłem do tego, że trzeba poślinić. Proszę o instrukcję obsługi znaczka.

Kopalny

Kopalny znów podpadł. Z zasady (z kwasu również) nie wysyłamy gier, bowiem jeszcze nie jesteśmy firmą wysyłkową. Jak się coś zmieni, damy znać (ale nie planujemy).

Sir Haszak

TOP SECRET

Jyk myżna wlymać się do systymów kympytyrowych Pentagonu?

Gollum

Jak tylko odpalimy pirwszygo Pershinga - zawiadomimy.

Emilus

KODY

BOMBUZAL
Amiga
008 - ROSS
016 - RATT
024 - LISA
032 - DAVE
040 - IRON
048 - LEAD
056 - WEED
064 - RING
072 - GIRL
080 - GOLD
088 - OPAL
096 - SONG
104 - FIRE
112 - LAMP
120 - TREE
128 - SINK
136 - BIKE
144 - BIRD
152 - TAPE
160 - VASE
168 - PILL
176 - SPOT
184 - PALM
192 - LOCK
200 - SAFE
208 - WORM
216 - NOSE
224 - EYES
232 - HAIR
240 - SIGN
248 - MYTH
(Nazi)
BRAT
Amiga
02 - MIHEMOTO
03 - SASUTOZO
04 - SUMATZEE
05 - NOKITAGO
06 - ITSANONO
07 - MOZIMATO
08 - HOZITOMO
09 - MOKITEMO
10 - ZUMOHATO
11 - CHANASTU
12 - NAGAISTU
(Nazi)
DAGOBAR
Atari
1 - 244
2 - 509
3 - 181
4 - 286
5 - 192
6 - 922
7 - 634
8 - 932
(Sir Kubba)
DYNA BLASTER
Amiga
1-2 - UAOWIQEE
1-3 - UAOWOJEU
1-4 - UAYKOSEN
1-5 - MUKEOLTP
1-6 - MUFEOLCP
1-7 - UKFZJTVG
1-8 - UAYKOJEP
2-1 - UAYKVPEU
2-2 - UAGKTVEN
2-3 - UAYKTPEU
2-4 - UANKTEEE
2-5 - UKHZWHSV
2-6 - UKHZWHSV
2-7 - MUCEEIVC
2-8 - UANKTPEZ
3-1 - UAKKOVRA
3-2 - UKHZHWSV
3-3 - MUCCLOLN
3-4 - UKCHPBVK
3-5 - UAKVIORU
3-6 - MUCCLOLN
3-7 - UAVVIERU
3-8 - MUVCLSCZ
4-1 - UANVBQZU
4-2 - UKRHELLV
4-3 - MUCLNNKC
4-4 - MXVCNGSA
4-5 - UXKVNMUT
4-6 - MXFCMGVA
4-7 - MXRCMLCY
4-8 - UAYVTBPP
5-1 - MUKCVWZP
5-2 - MUFCVWEP
5-3 - MUCCVWYN
5-4 - UAKVOGTN
5-5 - MUECVLYT
5-6 - UKHHJPAV
5-7 - UAVVLWTA
5-8 - UKZHHOAL
6-1 - UAKVVMTA
6-2 - MXBEMJVH
6-3 - MUCEMPYN
6-4 - UAHKBNZN
6-5 - MUEEMQYC
6-6 - UACKQNGE
6-7 - UACKBLGA
6-8 - UKGZNSUL
7-1 - UKGZNSUL
7-2 - MXREVJPK
7-3 - MUREVPKP
7-4 - UARKONGN
7-5 - UKGZJJUG
7-6 - MXREVVPH
7-7 - UACKLNGU
7-8 - MUWEVJHE
8-1 - UKVOSOVG
8-2 - UAZFTHEN
8-3 - MUHEPMVN
8-4 - UKVOSVVK
8-5 - UKGOWPSG
8-6 - UKNOPWSK
8-7 - UACFVWRU
8-8 - UAHFTHEP
(Futrzak)
EPIC
Amiga, IBM PC
1 - AUGRIA
2 - CEPHEUS
3 - APUS
4 - MUSCA
5 - PYXIS
6 - CETUS
7 - FORNAX
8 - CAELUM
9 - CORVUS
(Bodzio, Niski, Johnny 5)
HISTORY LINE
IBM PC
01 - BATLE
02 - GOOSE
03 - TRACK
04 - HUSAR
05 - BEAST
06 - PLATE
07 - LIGHT
08 - DRUCK
09 - TROLL
10 - UBOOT
11 - DROID
12 - GRAND
13 - SKUUL
14 - AUDIO
15 - SPELL
16 - CAMEL
17 - FLAGS
18 - SCROL
19 - ROYAL
20 - STORY
21 - VIRUS
22 - WATER
23 - SKILL
24 - SCOUT
(Piotr Dregiel)
IMMORTAL, THE
IBM PC
2 - 757FC10OO6F7O
3 - IA3D620OOOE1O
4 - D9B353101OEBO
5 - B57F9430OOEBG
6 - 564FF5301OA41
7 - C250F63010AC1
8 - EO11F730178C1
(Johnny 5)
INCREDIBLE MACHINE, THE
IBM PC
02 - SIERRA-ZZ1EZ2PEG
03 - DYNAMIX-ZZ25F3LDF
04 - MACHINE-ZZ35441A
05 - DISK-ZZ4426776
06 - SHUTTLE-ZZ5668EVA
07 - SATURN-ZZ66C9NVU
08 - KING-ZZ7ZZAABI
09 - DRAGON-ZZ823BDDY
10 - ANTS-ZZ9EAEMCU
11 - BASEBALL-ZZBF3GM9Y
12 - BEAR-ZZD9BHYK8
13 - FISH-ZZFZAM4N6
14 - DALE-Z1ZFAN3P4
15 - CHESTERTON-Z1284P2TM
16 - SIZE-Z1446WGF6
17 - IRELAND-Z1A4413RGZ
18 - WORD-Z181914VFE
19 - BRIEF-Z1A4413RGZ
20 - HOT DOG-Z1DD31A9TE
21 - COUNTDOWN-Z1CEC19HHM
22 - PSALMS-Z1DD31A9TE
23 - TANK-Z1E9B1B85
24 - NIGHT-Z215F1E8KQ
(Piotr Szymański "Popocop")
LETHAL WEAPON
Amiga
1 - KUIRFR
2 - BEIFCF
3 - RSRKBA
4 - LYLSUA
(Marek Szubert)
LOGICAL
Commodore
05 - ZDHGZ
10 - UGFAU
15 - RAVZR
20 - BZMUZ
25 - HUERU
30 - FRCBR
35 - VBNHZ
40 - MHOFU
45 - EFXVR
50 - CVDMZ
55 - NMGEU
60 - OEACR
65 - XCZNZ
70 - DNUOU
75 - GORXR
80 - AXBDZ
85 - ZDHGU
90 - UGFAR
95 - RAVZB
99 - VBNHH
(Mr. Art White)
LOGICAL
IBM PC
20 - OTHER THINGS
21 - BE HONEST
22 - BLUE IN VIOLET
23 - THREE PATHS
24 - DANGEROUS
25 - THE WANDERER
26 - SECRET CHAMBER
27 - FALCONS FLIGHT
28 - BLUE ANGEL
29 - FAR THUNDER
30 - A SIMPLE ONE
31 - BLUE VELVET
32 - PARADISE 1
33 - CLASSIC ART
34 - VENI VIDI VICI
35 - WE LIKE IT
36 - FOREVER HERE
37 - WONDERLAND
38 - THE SNARE
39 - CURE IT
40 - SUN IS SHINING
(Johnny 5)
MEGA-LO-MANIA
Amiga
Oberon:
2 - KGPCIDQGIHG
3 - JKYBAHHWSHQ
4 - EWZCUTUCCOO
5 - KDXAERFUFLA
6 - HXXAWSLUFCW
7 - QGKAUDYKLUG
8 - KGDAWWLPMBG
9 - JHNAULUSFTC
(Prince)
MAGIC POCKETS
IBM PC
01 - 1053
02 - 3425
03 - 8282
04 - 4476
05 - 7766
06 - 5284
07 - 4757
08 - 2818
09 - 1980
10 - 6331
11 - 3505
12 - 0892
13 - 1786
14 - 9877
15 - 7962
16 - 4125
17 - 2219
18 - 8498
19 - 4370
20 - 3541
21 - 2823
22 - 1286
23 - 6067
(Johnny 5)
OOOPS-UP
Amiga
020 - DK49
040 - 467H
060 - MC90
080 - EB01
100 - 4799
(Tomex)
PRIDE
Commodore
02 - LORD SYNTH
03 - DOCTOR D. BUGGERIC
04 - ICELAND SUMMER
05 - A DAY IN THE LIFE
06 - TEARS OF A CLOWN
07 - MEMPHIS SKY
08 - WHEATLAND
09 - IN A BIG COUNTRY
10 - WITHIN THE LIGHT
(Mr. Art White)
TITUS THE FOX
Amiga
01 - 2625
02 - 2845
03 - 3559
04 - 1015
05 - 1933
06 - 0738
07 - 2665
08 - 5648
09 - 1331
10 - 1802
11 - 0791
12 - 1350
13 - 2290
14 - 5052
15 - 2045
16 - 2578
(Bodzio, Prince)

ASTRO CHASER
Atari
"SPACE" - przerwa w grze. Najeżdżając na słupki gwałtownie tracisz energię, stojąc na nich jesteś odporny na ataki wroga. Energię można zwiększyć najeżdżając na niewielkie kółka.
(Tomasz Liszka)

BATTLE VALLEY
Amiga
Wpisz "ROGER MELLIE THE MAN OF TELE" aby zostać nieśmiertelnym.
(Nazi)

BLOOD MONEY
Amiga
Wciśnij "HELP" a potem 1 i 2, pozwoli Ci to zregenerować zasoby żyć i pieniędzy. ***(Nazi)***

BONECRUNCHER BONO
Commodore
Kod do 2. poziomu: "GOLEMSTENCH". ***(Mr. Art White)***

CHASE H. Q. II
Amiga
Gdy gra się ładuje wciśnij i trzymaj "H" i "F5". Dzięki temu znikną przeszkody na drodze.
(Nazi)

CHUCK ROCK
Amiga
Na ekranie tytułowym wciśnij "ESC", a potem wpisz "UNCLE SAMS". Uzyskasz w ten sposób nieskończenie wiele energii.
(Nazi)

CREATURES 2
Commodore
W grze jest tajna komnata, nie opisana w TS1. Aby do niej wejść, należy w planszy "SNOW PROBLEM" po załatwieniu świntucha głazem błyskawicznie wskoczyć do maszyny produkującej śnieg i popędzić w prawo.
(Janek/The Prodigy)

DELIVERANCE SCOOPEX
Amiga
Naciśnij "CTRL" i "DEL" - z głównej klawiatury za pomocą kursorów możesz przemieszczać się w dowolnym kierunku i przenikać przez ściany. "F1" - "F9" przenoszą na następne poziomy.
(Miguel)

DRUID
Atari
Energię można ładować wchodząc na pole z gwiazdą.
(Pawi & Marceli)

EMOTION
IBM PC
Wpisz "MOONUNIT" na screenie tytułowym. F1 - przenosi o 1 level, F2 - przenosi o 10, F3 - cofa o 1, F4 - cofa o 10.
(Johnny 5)

FIRE FORCE
Amiga
W misji 3 rakiety niszcz granatami. Są o wiele lżejsze od ładunków wybuchowych. W misji 4 i 9 można używać "west german H&K", magazynkami są "MP 5 mags". Broń ta jest na tyle cicha, że nie zaalarmuje wroga.
(Jerzy Jaxa-Rożen)

TIPSY

Willy Beamish

THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH
cz. II

ALICJA, DEMONICZNA NIANIA
- SOBOTA WIECZÓR

Po powrocie do domu rodzice przedstawiają ci Alicję, która będzie opiekować się dziećmi podczas gdy oni będą na barbecue. Niańka jest brzydka jak noc, a na domiar złego okazuje się, że jest wampirem! W czasie posiłku Willy i Brianna po bliższych oględzinach dostrzegają, że składa się on z dżdżownic. Wtedy w wyniku zadziwiającej transformacji Alicja zamienia się w olbrzymiego nietoperza. Trzeba działać szybko, inaczej Willy zostanie porwany przez Demona. Siostrze rozkazujesz się schować, sam wybiegasz z pokoju i pędzisz do łazienki. Weź spray do włosów (Aqua-Jet hairspray) i wyceluj blisko sufitu. Chmura, w którą wleci Alicja trochę ją zwolni, ale nadal trzeba ją złapać.
Biegiem polęć do pokoju młodszej siostry. Weź myszkę która leży na krześle i szybko wróć do stołowego. Tam złap odkurzacz i daj nura za kanapę. Połóż mysz na stoliku jako przynętę, gdy Alicja zabierze się do konsumpcji namierz ją odkurzaczem i zostanie po niej tylko wspomnienie. Następna scenka pokazuje naszego herosa w łóżku, gdzie rodzice tłumaczą mu, że to był tylko zły sen.

WEST FRUMPTON.
GANG 'GRIPES'
- NIEDZIELA (DZIEŃ 3)

Niedziela rano, dzień odpoczynku, ale nie dla Williego. Musi się dostać do West Frumpton, żeby zgłosić Horniego do konkursu. Najpierw idź do Olde Towne i wyłów z fontanny jeden żeton na prom, przy okazji obejrzyj nowy image Tiffany. Przy wchodzeniu na prom daj Gus'owi żeton i obejrzyj nieinteraktywną scenkę, w której Willy robi zdjęcie japońskim turystom. Z wdzięczności starszy jegomość daje Williemu autentyczną gwiazdę ninja i bombę dymną.
Gdy już dopłyniesz, pojedź do Tootsweet Plant. Tam zastukaj w okienko i weź blankiet konkursowy, wysłuchasz mimochodem przydługiej mowy agitacyjnej. Następnie skieruj się do tawerny Golden Bowl. Wstępu wzbrania ci potężnie zbudowany wykidajło Ray. Oględziny dostarczają informacji że silnie wierzy w astrologię. Spróbuj wejść jeszcze ze dwa albo trzy razy. Po którejś odmownej odpowiedzi Ray'a pojawi się gang Gripes'ów.
Ray wymiguje się niepomyślnym układem gwiazd, ale daje Williemu swój klucz francuski. Jeżeli nie chcesz zostać mokrą plamą, musisz sam coś zrobić. Na dobry początek poczęstuj gang swoją bombą dymną, po czym od razu użyj klucza by rozkręcić hydrant i uciekaj póki trwa zamieszanie.
Z gangiem depczącym ci po piętach biegniesz z powrotem do Tootsweet Plant, gdzie spotykasz ponownie japońskich turystów. Mimo barier językowych wybierz pierwszą odpowiedź "They're gonna clobber me! " i rodzinka wkroczy do akcji.
Podczas nieinteraktywnej scenki turyści przemieniają się w Ninja i krótko mówiąc spuszczają gangowi łomot. Po zdjęciu na tle stosu ciał, japończycy zapraszają Williego na obiad i odwożą do domu swoją limuzyną. Powinieneś akurat zdążyć wskoczyć do łóżka.

KONKURS TOOTSWEET
ŻABICH SKOKÓW
- PONIEDZIAŁEK RANO (DZIEŃ 4)

Przed podróżą do West Frumpton, Willy powinien skoczyć do warowni i ofiarować Danie koszulkę ze zdjęciem całej paczki. To zagwarantuje, że jej żaba Gigi weźmie udział w konkursie, co pomoże Horniemu wygrać.
Tego dnia przeprawa promem jest darmowa. Po przycumowaniu pojedź do siedziby związku zawodowego hydraulików (Plumbers Union). Wejdź do środka przez okno po lewej stronie. Gdy Willy podejdzie do biurka, przez drzwi wpadnie Louis Steele. Rzuć w niego przepychaczką (plunger), weź przepustkę (security pass) z biurka i wybiegnij przez drzwi zanim prezes się otrząśnie.
Teraz skieruj się na konkurs skoków. Wręcz sędziemu swój blankiet dopiero po usłyszeniu ostrzeżenia, że zostało tylko 5 minut. Inaczej konkurs w ogóle się nie zaczyna (chyba błędzik w grze). W czasie gdy czekasz możesz załatwić Turbofroga karmiąc go muchami ze słoika.
Przed właściwą częścią konkursową dobrze jest nagrać grę. Żeby móc dalej kontynuować grę, Horny musi zająć co najmniej drugie miejsce.
Diaboliczna Leona zamierza mieć żabie udka na obiad i po zakończeniu konkursu jej ludzie wyłapują wszystkich zawodników. Horny ucieka do budynku, Willy powinien iść za nim. Po drodze udaje mu się podsłuchać rozmowę w gabinecie Leony, ale zostaje złapany przez strażnika. Barney Fifth zabiera go na zaplecze i zaczyna przesłuchanie. Weź klucz od Nintari (Nintari key) i połącz go z łańcuchem (G. I. Jim dogtag chain). Teraz spróbuj zahipnotyzować strażnika. Jeśli wybierzesz inkantację "Hoopa coiler agammnon" Barney wpadnie w tymczasowy trans i Willy ma szansę uciec.
Horney został zabrany do zamczyska Humpford (Humpford mansion), by stać się częścią menu Leony. Wychodzący z budynku Willy otrzymuje wygraną, czyli pieniążki ($25, 000 lub $2, 500 w zależności od zajętego miejsca) a także skuter wodny, dzięki któremu dostanie się do Humpford.

ZAMCZYSKO HUMPFORD
- PONIEDZIAŁEK PO POŁUDNIU

Po dopłynięciu do domostwa Leony, Willy przemyka się za plecami jej szofera, Stanleya. Wewnątrz Willy musi grzecznie porozmawiać z papugą, inaczej zaalarmuje ona domowników. Przejdź na prawo do jadalni. Weź ze stołu puchar (chalice) i włóż do plecaka. Następnie wykonaj numer z wzięciem obrusa z zastawionego stołu i wróć na lewo. Rozłóż obrus przed zbroją rycerza i wyciągnij przedmiot, który z niej wystaje. Zbroja rozleci się, ale bez szmeru upadnie na podłogę, weź z niej plany i hełm.
Teraz idź z powrotem do jadalni i wejdź na prawo, do kuchni. Tam kucharka Julia Childish ostrzy noże na żaby. Rzuć pucharem w prawy dolny róg ekranu. Następnie przedostań się za kontuar. Weź patelnię z tłuszczem i rozlej go po prawej stronie kotła. To pozwoli pchnąć sam kocioł tuż za Julię, co kończy zastawianie pułapki. Wróć do wejścia i skocz na karuzelę. Wylądujesz przed kucharką, która przestraszona wleci do kotła. Nakryj ją jeszcze hełmem żeby nie wrzeszczała. Następnie wciśnij prawy guzik na pudle kontrolnym, żeby uwolnić żaby z karuzeli.
Horny wskakuje do plecaka Williego i prawie udaje im się uciec, jednak Leona i Louis łapią go przy wyjściu z kuchni i związanego wrzucają do stawu. Gordona zaś zabierają do fabryki, by uciszyć go na zawsze. Cóż, Williego w ostatniej chwili ratują żaby, ale trzeba jeszcze pomóc ojcu.

TAWERNA GOLDEN BOWL,
SLUDGEWORKS - (KONIEC GRY)

Po udanej ucieczce z zamczyska, skieruj się ponownie do West Frumpton. Tam przyjrzyj się skuterowi i wyjmij z niego grajka. Następnie udaj się do Plumber's Union i wejdź do budki telefonicznej. Wyjmij radiomagnet i połóż go na półce, na nim ustaw słuchawkę. Wciśnij przycisk nagrywania i wykręć 432-SIGN (432-7446) by nagrać horoskop. Wciśnij jeszcze raz nagrywanie by zatrzymać taśmę. Następnie zadzwoń do Golden Bowl (342-3403). Odpowie Burt, ale nie daj się spławić i proś o Ray'a. Gdy już podejdzie wciśnij play, sam w te pędy udaj się do Golden Bowl. Zanim taśma się skończy powinno udać ci się wejść do baru.
By wkraść się w łaski barmana daj mu bilet loteryjny. Jak to w grach barman wygrywa nań grube miliony podczas losowania telewizyjnego. W czasie zamieszania Willy powinien wziąć rozbierany kalendarz z lady i zniknąć przed pojawieniem się policji.
Idź do Sludgeworks, daj strajkującym robotnikom kalendarz i niezauważony przejdź do bramy. Daj przepustkę strażnikowi i wejdź do fabryki. Strażnik na twoje nieszczęście zadzwonił do Leony by rzecz sprawdzić. Teraz musisz unikać jej goryli, dlatego warto jest często nagrywać grę.
Podejdź natychmiast do konsoli i otwórz pokrywę. Wciśnij guzik, co włączy zasilanie, a następnie kolorowe przyciski (dolny, górny, środkowy, górny). Jeżeli właściwie podałeś sekwencję zapali się zielone światło nad dźwignią. Zanim dorwą cię strażnicy, powinieneś pociągnąć za dźwignię, chowając pomost.
Idź dalej na prawo. Dojdź do panelu po lewej stronie ekranu. Włącz zasilanie i wpisz kod (TRAM) na klawiaturze, nie zapomnij o enterze. Zostaniesz wessany do tuby, która wypluje cię na pas transmisyjny. Biegnij w miejscu. Po prawej stronie pojawi się Stanley, który rzuci w ciebie kapeluszem. Unikaj trafienia wybierając myszką miejsce blisko środka pasa. Podnieś kapelusz i wyceluj w swego prześladowcę. Wskocz na blok po prawej, następnie wskocz do kolejki (Sludgeworks Tram).
Kolejka zabierze cię do Grand Junction. Spójrz na mapę. Najkrótsza droga to prosto do Conjuction Junction, prawo do Compunction, lewo do Malfunction Junction, prosto do Petticoat Junction i ostatecznie na lewo. Zatrzymasz się przy przetwórni (Sludge Vat), która ma kształt wielkiej toalety. Leona i Lois będą starali się złapać Williego. Musisz wziąć jojo (Elite Model 42 yo-yo) i strącić uroczą parę do pojemnika. Użyj dźwigni by spuścić po nich wodę.
Dalsza część gry to nieinteraktywna, rozbudowana końcówka, w której Willy ratuje miasto i wygrywa mistrzostwa Nintari.

User Jana

WILLY BEAMISH
SIERRA – ON – LINE '91

9	10	10	9

KNIGHT LORE

Jest rok 1986. Na skwerku przed jednym z warszawskich klubów osiedlowych stoi tłum dzieciaków. Wszyscy patrzą na małą, czarną skrzyneczkę: to ZX Spectrum! Odbywa się tzw. pokaz sprzętu komputerowego. Wśród tego tłumu mały Alex (a właściwie jeszcze Oleczek) wytrwale walczy o możliwość choćby kilkuminutowego kontaktu z tą cudowną maszyną. Wreszcie, po kilku godzinach (tak!), udaje mu się - najbliższe pięć minut należy do niego. Siada, bierze joystick, gra... W co? Oczywiście w "Knight Lore'a"!

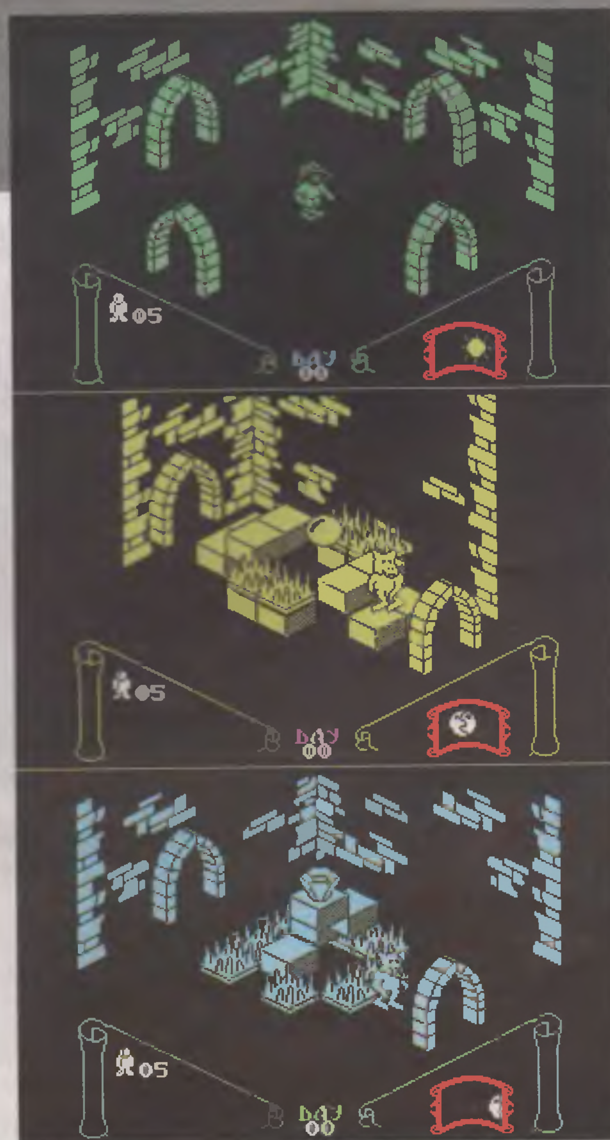
Tak właśnie Alex rozpoczął swą karierę (chłe! chłe!) gracza komputerowego (chłe! chłe!) - dawno, dawno temu, gdy był jeszcze piękny i młody (a teraz już tylko piękny - Alex). Trudno się dziwić, ze tytułowy program wspominamy wyjątkowo dobrze (mimo, że początki działalności Gawrona wiążą się z inną grą, o której kiedyś napiszemy, on też spędził nad "Knight Lore'm" wiele czasu) i w naszej skromnej opinii jest to gra wszechczasów: najlepsza (oczywiście w kategoriach względnych), najsłynniajsza. Słuszne jest więc pytanie, dlaczego ją opisywać, jeżeli jest tak znana? Otóż czas szybko mija i młodsze pokolenie graczy zna "Knight Lore'a" już tylko z opowiadań. Tak więc uzupełnijmy tę lukę w wykształceniu i po raz n-ty na łamach polskiej prasy komputerowej napiszmy o pięknej grze, ktora nigdy się nie zestarzeje.

Dawno, dawno temu był sobie podróżnik. Niestety, wrodzona ciekawość przysparzała mu kłopotów. Pewnego pięknego dnia podpadł on złemu czrnoksiężnikowi, który rzucił na niego urok. Co noc nasz bohater zamienia się w wilkołaka. W dodatku po pewnym czasie zamieniłby się w to obrzydliwe stworzenie na dobre. Jedynym wyjściem było zagłębić się w labirynt, w którym musi odnaleźć i dostarczyć mieszkającemu tam dobremu czarnoksiężnikowi magiczne przedmioty, mające służyć jako składniki czaru, który uratuje podróżnika.

W tym momencie rozpoczyna się nasze zadanie. Należy unikać wrogich stworów, wykazywać się dużą zręcznością, omijac pułapki, wreszcie - ciężko myśleć. Trzeba też pamiętać, że dobry czrownik nie lubi wilkołaków (tak więc wolno mu się pokazywać tylko w ludzkiej postaci) a pojemność kieszeni jest ograniczona i pozwala na jednoczesne przenoszenie tylko trzech przedmiotów. Powstanie tej gry (A.D. 1984) było jednym z kamieni milowych na drodze rozwoju gier komputerowych. Tak pomysł, jak i wykonanie (trójwymiarowa grafika - po raz pierwszy w dziejach tak dobra!) powodują, że gra ta jest po prostu klasyką. Stworzyła ona kanon gier komnatowych, który znamy po dziś dzień. Wielokrotnie powstawały gry niemal identyczne (zamiast podróżnika bohaterem był robot czy inny balonik), jednak żadna z nich nie powtórzyła sukcesu pierwowzoru. Każdy, kto (o zgrozo!) nigdy w nią nie grał, musi zagrać koniecznie - tak po prostu wypada. Wszystkim innym polecamy - zagrajcie od czasu do czasu w "Knight Lore'a" - warto odkurzyć wspomnienia...

Alex & Gawron

Ze względu na tzw. okoliczności savegamów w tym numerze nie ma. Przygotowania do powrotu w toku. Naczelny



SCUMBALL

Żaden z 38 herosów nie zgłosił się do misji specjalnej, która wydawała się łatwa. Prawda była inna. Misja ta wymagała od wykonującego wiele wysiłku, niesamowitej sprawności oraz refleksu. Z tego też powodu postanowiono, że na planetę Trial poleci robot. Niczym muchy do g... zaczęły nadchodzić oferty od wielu firm, które proponowały swoje roboty w zamian za reklamę. Po gruntownych eliminacjach wygrał właśnie Twój robot, odznaczający się małymi rozmiarami i niezawodnością. W całej jego doskonałości był jednak jeden feler - robot nie był samodzielny. Sterowanie nim odbywało się za pomocą fal radiowych.

Od początku byłeś przygotowany na wygraną, więc nie zdziwiłeś się, gdy pewnego dnia do Twojego domu zapukał robolistonosz. Przyniósł oficjalną zgodę na rozpoczęcie misji. Jako, że najlepiej znałeś swojego robota, Tobie powierzono jego kierowanie. W trakcie przygotowań do misji było Ci bardzo dobrze. Dbano o Ciebie jak o króla, miałeś wszystko co tylko chciałeś. Sielanka nie trwała niestety zbyt długo, gdyż zbliżał się termin rozpoczęcia misji, a co się z tym wiąże od cholery ciężkiej roboty.

W końcu nadeszła długo oczekiwana chwila i rozpoczęła się misja. Oczywiście zgodnie z prawem Murphy'ego wszystko co doskonałe musi się zepsuć, toteż i teraz nie obeszło się bez kłopotów. Podczas teleportacji robota, ta niezniszczalna maszyna doznała awarii systemu bezpieczeństwa. W ten sposób zwiększył się stopień trudności misji, gdyż z każdym niepewnym ruchem robot tracił siły. Należało się teraz jeszcze bardziej skoncentrować nad sterowaniem robotem a to nie ułatwia obijania się.

Po przybyciu na Trial, dzięki przekazowi filmowemu zorientowałeś się na co masz szczególnie uważać: spadające gdzieniegdzie krople brudnego płynu, latające bombki, ogień, żrące zbiorniki wody a przede wszystkim stworki. Dzięki wykonanej przez światłych naukowców mapie podziemi orientowałeś się, gdzie aktualnie jesteś i dokąd iść.

Ilość broni miałeś ograniczoną, ale na szczęście po drodze znajdowały się różne przedmioty użyteczne podczas walki ze stworkami. Gdy miałeś szczęście, udawało Ci się znaleźć tzw. ładowacze. Umożliwiały one zregenerowanie energii Twojego robota. Przez cały czas starałeś się pamiętać o tym aby nie wpaść w pułapkę, z której bardzo trudno było się wydostać.

Pamiętasz jeszcze tylko, że w którymś z korytarzy spotkałeś skamieniałego potwora...

Na Ziemi powitano robota z wielkim szacunkiem. Chociaż był mocno potłuczony nie oddano go na złom, ale z wdzięczności postawiono go w Muzeum Robotow, natomiast Ty stałeś się najbardziej rozchwytywanym konstruktorem na Ziemi.

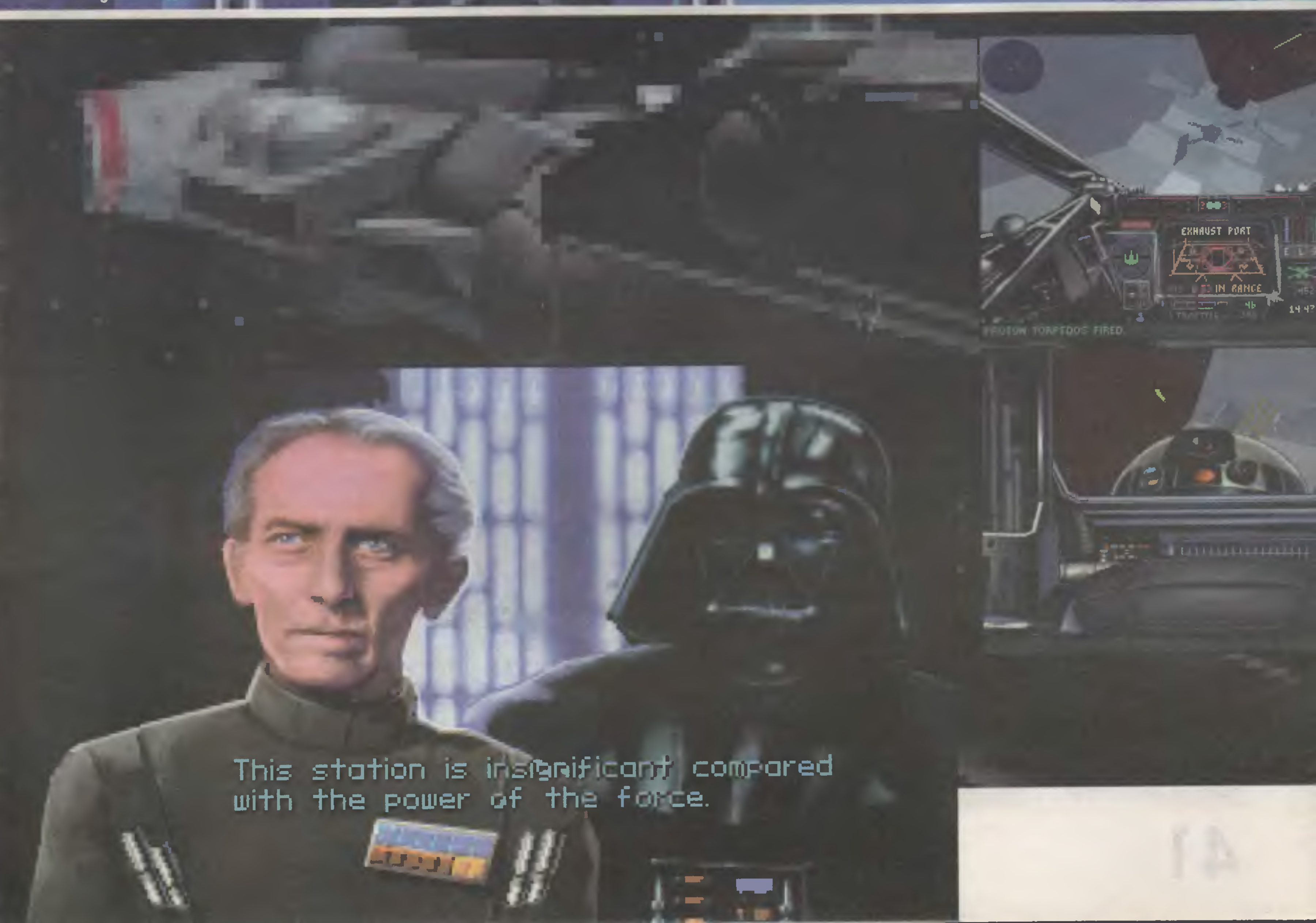
Komputer: C-64

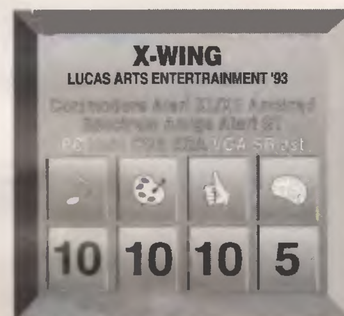
Nadesłał: ***TOMASZ ZAZULA***



X-WING

Film "Star Wars" już od czasu swego powstania był legendą. Jest już niemal regułą, że dobre filmy szybko doczekiwały się swoich komputerowych adaptacji, jednakże w tym przypadku odpowiedzialność spoczywająca na twórcach takiej gry była olbrzymia - skoro film był (i nadal jest) legendą, to gra musi również być rewelacyjna, a na dodatek jej fabuła i to co Anglicy nazywają "look & feel" musi być zgodna z utrwalonymi już chyba w naszej podświadomości wzorcami z "Gwiezdnych Wojen". Oczywiście w końcu taka gra - pt. X-Wing - powstała i trzeba stwierdzić, iż rzeczywiście jest wyśmienita. Można również śmiało powiedzieć, że na jego powstanie złożyły się lata doświadczeń uzyskanych przy tworzeniu takich gier jak Wing Commander. Warto wspomnieć o twórcach - gra powstała w pracowniach "Lucas Arts", a swoją jakość zawdzięcza między innymi współpracy George'a Lucasa...





Można było oczywiście stworzyć grę dokładnie kopiującą fabułę, coś w rodzaju gier przygodowych takich jak Indiana Jones I-IV. Twórcy X-Wing'a poszli jednak inną drogą i napisali grę zręcznościową, będącą w pewnym sensie kontynuacją Wing Commandera II - symulator myśliwca kosmicznego.

W grze tej "występujemy" w roli kadeta sił Rebeliantów, pilota myśliwców X-Wing (tych dobrze znanych z Gwiezdnych Wojen maszyn z rozkładanymi skrzydłami), A-Wing i Y-Wing. Nie wcielamy się bynajmniej w Luka Skywalkera, jest on postacią dużo ważniejszą. Wykonując misje bojowe dowiadujemy się od czasu do czasu o wydarzeniach w których bierze on udział, w formie krótkich, acz znakomicie wykonanych filmów.

Zanim jeszcze zajmiemy się misjami bojowymi uzyskamy dostęp do tajnego ośrodka treningowego Rebeliantów, gdzie można przeprowadzić misje treningowe. Zaprojektowane zostały one specjalnie w celu zapoznania nas z możliwościami własnych maszyn, jak również tych będących na wyposażeniu sił Imperium. Nauczymy się tutaj również współpracy z grupą, ochrony konwojów i temu podobnych rzeczy, które będą nam potrzebne w późniejszej służbie. W tym miejscu warto nadmienić, iż w odróżnieniu od innych tego typu gier strategia i taktyka odgrywają w X-Wing'u poważną rolę.

Aby uatrakcyjnić grę należało zwiększyć liczbę typów statków nieprzyjacielskich. Tak więc poza najprostszymi maszynami TIE Fighters, rozpadającymi się w pył po jednym celnym trafieniu, przyjdzie nam stawić czoła takim pojazdom jak: TIE Bombers, Freighters (transportowce), Shuttles, Corvetes (korwety), Destroyers (niszczyciele) i wielu, wielu innym.

Ukończenie wszystkich misji zależy nie tylko od szybkości naszych palców i sprawności joystick'a, lecz również od inteligencji, tym bardziej, że trafiają się zadania w których w ogóle nie będziemy mogli użyć broni, na przykład wszelkiego rodzaju zwiad. Musimy zręcznie operować osłonami, przerzucając je w razie potrzeby np. z dziobu na rufę, oraz systemami zasilania - przydzielając odpowiednie ilości energii podzespołom statku.

W starciu bezpośrednim nie jesteśmy oczywiście bezbronni, podstawowym naszym uzbrojeniem są lasery, jednakże posiadamy jeszcze na pokładzie bądź to torpedy fotonowe (X i Y-Wing), bądź samonaprowadzające się rakiety (A-Wing). Warto nadmienić, że broń ta jest skuteczna w starciu z myśliwcami, nie radzimy natomiast atakować krążowników... Gdy akcja przybierze zdecydowanie zły obrót lepiej porzucić misję i uciec w nadprzestrzeń (chyba że uszkodzono nam hipernapęd, wtedy pozostaje nam już tylko katapultować się i modlić, aby zauważył nas jakiś statek).

Nie myślcie, że walka z hordami myśliwców imperialnych to łatwy kawałek chleba. Trzeba się nieźle napocić żeby trafić cel strzelając z laserów, mimo że komputer pokładowy wskazuje nam właściwe wyprzedzenie z jakim trzeba strzelać. Gra jest bardzo dynamiczna i wymaga od gracza niezłej orientacji przestrzennej, tym bardziej że informacja podawana przez sensory przednie i tylne (dwa kółka w górnych rogach ekranu) jest dosyć fragmentaryczna. Dodatkowo co większe statki wroga wymagają kilku trafień - najpierw musimy przedrzeć się przez ich osłony (komunikat Shields Dn), potem uszkodzić kadłub (Hull Dmg) i dopiero wtedy oddać strzał, który zamieni statek w kupkę wirujących w przestrzeni szczątków (czyli Target Destroyed)...

Nie będziemy tutaj dalej opisywać wrażeń z gry, jest to po prostu niemożliwe, całość naszych odczuć można by chyba najwierniej oddać w dwóch słowach - trzeba zagrać.

Wspomnimy za to o walorach estetycznych. Grafika w sekwencjach filmowych jest doskonale dopracowana, a dzięki dużej liczbie klatek animacja jest bardzo płynna. W trakcie misji mamy do czynienia z obiektami wektorowymi, cieniowanymi jednak i posiadającymi dużo drobnych szczegółów. W tle widzimy obraz gwiazd, wraz z planetami, mgławicami itp., natomiast tuż przed sobą - bardzo ładnie opracowany kokpit, przy czym warto dodać, że kabina wygląda równie dobrze niezależnie od tego w którą stronę patrzymy. Wszystkie pociski i wiązki laserowe tworzone są przy użyciu grafiki rastrowej i wyglądają tak efektownie jak w sekwencjach demonstracyjnych (a już szczególnie "realistycznie" gdy ktoś strzela do nas z tyłu).

Dźwięk nie pozostaje w tyle za grafiką: oglądając sekwencje animowane słuchamy oryginalnej muzyki (pochodzącej z filmu), a jeśli mamy wystarczająco dużo wolnej pamięci to również wszystkich dialogów. Podczas bitwy słychać pracujące lasery, odgłosy przelatujących obok statków (w próżni!?), a R2D2 informuje nas głosem między innymi o uszkodzeniach.

Gra ta zajmuje oczywiście dosyć dużo miejsca na dysku twardym - 12MB, ale poza tym nie ma specjalnie wygórowanych wymagań, działać będzie nawet na AT z podstawową pamięcią. Do posłuchania muzyki niezbędna już będzie karta muzyczna, wygląda zresztą na to, że odmowa obsługiwania wbudowanego głośniczka staje się standardem. Cóż, znak czasu... Wszystkich którzy mają wystarczająco dużo wolnego czasu gorąco zachęcamy do gry!

Ujrzenia rozpadającej się "Gwiazdy śmierci" życzą:

Alex & Gawron

Kings Quest VI





Po chwili udał się w ślady byczka i wpadł jak burza do ukrytego pokoju. Ole! krzyknęła księżniczka gdy Minotaur zmylony czerwoną szarfą wpadł do ognistej jamy. Alexy wraz z córką władcy Świętej Góry wyszedł na powierzchnię. Po drodze dostał sztylet - broń raczej damska, ale zawsze może się przydać. Król odesłał go na plażę po drodze przedstawiając go wyroczni. Otrzymał od niej kilka dobrych rad i kapkę świętej wody, potrzebnej do zaklęcia magicznego deszczu.

Następnym jego posunięciem było odwiedzenie nowo poznanej wyspy - Wyspy Mgieł. Poszedł do wioski Druidów i zabrał kosę oraz węgiel z ogniska. W królestwie szachów dostał za węgiel zgniłe jajko i "poleciał" na wyspę bestii. Łucznik wprawdzie strzelił do niego, ale strzała pokruszyła się na tarczy. Tymczasem nasz bohater zabrał różę i wyciął sobie przejście w żywopłocie (wandal, nie?). Znalazł się na pięknym pałacowym podwórcu.

W pałacu mieszkała Bestia. Za naruszenie jej terenu Alexander został przeklęty: musiał dostarczyć jej Piękną lub po pewnym czasie zamienić się w sympatycznego Kłapoucha (co nie było szczytem jego marzeń). Szybko poszedł do pięknej i dał jej różę (niektórzy twierdzą, że obrócił dwa razy, ale nie czepiajmy się szczegółów). Potem ofiarował jej Pierścień Bestii. Zgodziła się pójść z nim i zdjąć przekleństwo z pana wyspy. Wszystko skończyło się dobrze, zakochani pozostawili Alexandrowi lusterko i stare szmaty Pięknej.

Wziął napój "Wypij Mnie" z ogrodu wyspy cudów i wypił go w sklepie na wyspie korony. Wrócił jeszcze na wyspę św. Góry i z [illegible] liść mięty. Od tej chwili istnieją dwie wersje tej historii. Według pierwszej wziął słowika i poszedł do zamku. Wpuszczono go dopiero gdy przebrał się w dziewczęce ubranko. Wszedł na schody, schował się za filarem i wypuścił ptaszka, by pozbyć się strażników.

Gdy poszli do szefa Książe dał księżniczce sztylet i haczykiem od obrazu otworzył drzwi do pokoju złego wezyra. Znalazł list, który przywłaszczył sobie, po czym wyszedł. Zszedł po schodach i słuchając ślubnej muzyki poszedł do sali tronowej. Po drodze schwytał go Saladin (szef straży) i chciał skasować - zgodnie z rozkazem. List przekonał Saladina że popełnia błąd, wpuścił więc Aleksandra Wielkiej Sali. Nie namyślając się wiele Alexander podszedł do młodej pary i pokazał Cassimie (?) lustro. To facet - zdziwił się Saladin i rzucił się na Dżina, podczas gdy Alexander pobiegł za Wezyrem. Zdążył w ostatniej chwili dobiec na szczyt schodów gdzie pozbył się Dżina za



pomocą mięty. Zerwał miecz ze ściany i natarł na łotra. Walka była długa i wspaniała, a rozstrzygnęła ją Cassima (sztyletem). Alex dobił wroga i razem zeszli do ślubu.

Według innej wersji Alessandro poleciał na cudowną wyspę, gdzie za pomocą zerwanej butelki mleka wywołał płacz niemowlaków i zebrał łzy jednego z nich do lampy. Później koło fontanny zgodnie z przepisem przygotował zaklęcie deszczu. Rzucił je i wielka nawalnica czekała tylko na trochę gorąca. Znalazło się, gdy smażyli go w kotlice Druidzi z wyspy mgieł. Następnie zebrał żarzące się węgle do czaszki i ruszył na wyspę św. Góry. Za pomocą zaklęcia oswoił Mrocznego Ogiera (vel Zmorę Nocną) i poleciał do królestwa umarłych.

Wiele okropnych rzeczy powiedzieli mu rodzice ukochanej, dość by wzbudzić w nim gniew. Otrzymał bilet i omijając zombich odważnie poszedł dalej. Porozmawiał ze spotkanym duchem i ruszył do Bramy. Nim okazał swój bilet zagrał na kościanych cymbałkach. Dawno nikt tego nie robił, nic dziwnego że kościotrupki bardzo się ucieszyły i odtańczyły dziarskiego kankana. W tańcu strażnik posiał klucze, (otwierające wszystkie zamki) które Alexander ochaczem podniósł. Gdy pokazał bilet wpuszczono go za bramę. Podniósł rękawicę martwego rycerza i poszedł dalej. Nabrał wody do filiżanki (że też mu się nie stłukła do tej pory!) i zapłacił Charonowi za przejazd. Potem podszedł do bramy. Co to ma znaczyć?! Otwierać! Najpierw zagadka - odpowiedziała wielka czacha. Pytanie okazało się jednak łatwe a odpowiedź już dawno temu zobaczył na świstku pergaminu zabranym pajęczycy - chodziło o miłość (literuję dla debili: - L O V E). Teraz został mu już "tylko" Władca Śmierci. Książe rzucił mu rękawicę. Nie miał wielkich szans na zwycięstwo ale dla ukochanej...



Co zrobić żeby twardziel się popłakał? Pokazać mu jaki jest żałosny! pomyślał Alexander i wyjął lusterko. Wprawdzie trzasnęło, ale facet też zmiękł. Wypuścił bohatera i pozwolił wyciągnąć rodziców Cassimy na powierzchnię. Razem powrócili na wyspę korony, gdzie Alexy wymienił starą lampę na nową (taką jak ma Dżin - spójrz po wypiciu "wypij mnie").

Książe wziął w sklepie pędzel, poszedł do zamku i przygotował magiczną farbę. Namalował sobie drzwiczki i wszedł do środka. W jednej z cel odkrył ducha małego chłopca. Gdy dał mu chustkę (od jego matki) dowiedział się, że za stalowym człowiekiem jest tajne przejście. Nim to sprawdził odwiedził Jolla i dał mu lampę. Znalazł zbroję. Jeden z jej elementów okazał się być ruchomy i otwarły się czeluści tajnego przejścia. Przez dziurę podsłuchał rozmowę strażników i ruszył dalej. Porozmawiał z Cassimą i dał jej sztylet, co później ocaliło mu życie. Potem poszedł jeszcze dalej. Podejrzał wezyra i zakradł się do jego sypialni. Zabrał mu list oraz znalazł drugą część hasła. Wrócił tą samą drogą i otworzył magiczne drzwi. ALIZEBU - brzmiało hasło. Fiu! Ale rzeczy na tym stole. Wszystko o co skłócone były wyspy. Zakrył stół i wyszedł.

Słysząc muzykę ślubną wbiegł na schody. W holu zatrzymał go Saladin - kapitan straży. Księciunio pokazał mu rękopis wezyra i strażnik wpuścił go. Razem podeszli do Młodej Pary. Oszustwo zdemaskowali rodzice Cassimy ujawniając że panną młodą jest... Dżin! Saladin rzucił się na niego a Alessandro pobiegł za wezyrem na szczyt wieży. W ostatniej chwili Jollo dał mu lampę, dzięki której pozbył się Dżina. Teraz jesteśmy tu sami - powiedział wezyr - niech wygra lepszy. Pomylił się bardzo, bowiem w kącie siedziała Cassima z otrzymanym sztyletem. Gdy książe zaczął przegrywać jego przeciwnik ze zdumieniem zauważył że ma w plecach pół stopy stali (od księżniczki), a po chwili trzy stopy w brzuchu (bonus od księcia). Strażnicy znieśli pokonanego na dół, a miesiąc później odbyło się huczne wesele.

Więcej grzechów nie pamiętam!

Nornick



